GAMERS

ANO V - Nº 39 - R$

PROGAMES

escala

THE HOUSE OF THE DEAD 2

TRIPAS E MIOLOS FRESQUINHOS DA NAOMI PARA O DREAMCAST

BLUE STINGER

MARVEL vs CAPCOM

POWER STONE

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

ESTRATÉGIA COM TRADUÇÃO DE DIÁLOGOS E TABELAS

UM JAMMER

FINAL FANTASY VI

THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

UMA DAS MELHORES CONVERSÕES DA SNK PARA PLAYSTATION

MARIO PARTY

MARIO PARTY

FESTA TOTAL NO NINTENDO 64

ISSN 1413-1471

A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

escala

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL
Francisco Motta
Ivan Battesini
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcisio Motta, Renato da Silva Siqueira
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.
Distribuição: DINAP
ISSN 1413-1471

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
E-mail: edescala@node1.com.br
Endereço eletrônico: www.escala.com.br

Impressão e Acabamento: CL Artes Gráficas-(011)7896-6544

ÍNDICE

SEÇÕES
GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 54
MULTIMÍDIA 56

DREAMCAST
Blue Stinger 24
Marvel VS. Capcom 26
Power Stone 28
Psychic Force 2012 32
The House of the Dead 2 32
Pop'n Music 34
Super Speed Racing 55
Aero Dancing 55

PLAYSTATION
Pop'n Music 34
Um Jammer Lammy 36
Legend of Legaia 38
Final Fantasy VI 40
Final Fantasy VII 42
Gex 3: Deep Cover Gecko 48
Need for Speed: High Stakes 50
The King of Fighters '98 52
Last Blade 53
Drink It! 54
Army Men 3D 54

PC
Turok 2: Seeds of Evil 56
Voodoo 3 57

NINTENDO 64
Mario Party 59
WCW Nitro 55

The House of The Dead 2 - A Sega impressiona com a conversão do primeiro game de Naomi para DC.

Mario Party - A diversão é o ponto alto desta super aventura a la Banco Imobiliário.

Pop'n Music - A Konami dá continuidade a sua linha de games musicais e arrasa no DC e PS.

The King of Fighter '98 - A SNK mostra saber aproveitar a capacidade do PS para suas conversões.

Power Stone - Com comandos simples, gráficos de altíssima qualidade e diversão suprema, a Capcom estréia com chave de ouro no Sega Dreamcast.

Final Fantasy VIII - O início de nossa estratégia completa, com tabelas e traduções importantes.

Legend of Legaia - Dos mesmos criadores de Wild Arms, ajude Vahn a derrotar as terríveis Serus.

Turok 2: Seeds of Evil - Depois de jorrar muito sangue no N64, é a vez de inundar seu PC.

Editorial

Só jogão!

E abrem-se as cortinas para mais uma edição de lançamentos arrasadores! E põe lançamentos nisso!

Os destaques desta edição foram os games do poderoso Sega Dreamcast. Marvel Vs. Capcom e Power Stone são os abre alas para a estréia da Capcom, que embarca com chave de ouro na plataforma. Psychic Force 2012 apresenta um novo estilo de fighting game, Pop n' Music uma nova forma de fazer música, Blue Stinger com muito mistério e suspense, enquanto The House Of The Dead 2 mostra que a Sega também é PhD em tiros para todos os lados e miolos lavando a tela. Todos títulos com gráficos estonteantes e qualidade suprema, o que tornara a decisão de qual deles ocuparia local de destaque na capa desta edição algo muito difícil...

Mas não foi só de DC que o mundo dos games viveu estes últimos tempos. Apesar de quase dois meses após o lançamento do arrasa quarteirões Final Fantasy VIII, a poeira levantada pelo RPG do milênio ainda não baixou. E nesta edição você acompanha o início de nossa detalhada estratégia, com traduções de diálogos importantes e explicações sobre os sistemas mais complexos. Ainda pela Square, temos também o remake do melhor RPG para SNES, Final Fantasy VI, que vem para engordar o leque de ótimos jogos para o PS. Isso sem contar The King of Fighters '98 e The Last Blade, ambos da SNK, ou Gex Deep Cover Gecko, da Crystal Dinamics. Need for Speed: High Stakes deixa a velocidade rolar solta, com Um Jammer Lammy se encarregando da parte musical do console.

O Nintendão é que anda meio em baixa, com poucos, porém ótimos lançamentos. Mario Party é um bom exemplo disso.

Na seção Multimídia você confere mais uma novidade para tirar o máximo de seu micro: a novíssima placa aceleradora de vídeo Voodoo 3, além da conversão de Turok 2 para PC.

A seção Game News deste mês está recheada de novidades, com a cobertura completa da mais famosa feira de games do Japão, a Tokyo Game Show, que reuniu todas as maiores empresas do ramo e revelou os maiores lançamentos para esta temporada de metade de ano.

Assim sendo, vamos aos jogos! Bom divertimento e até a próxima edição!

ERRAMOS

Legais as musiquinhas para tocar com a Ocarina de Link em Zelda: OoT, né? Só que saíram com alguns errinhos (detalhes). Na música Good Riddance (Green Day) ao invés de D você deve pressionar ↓, mesma coisa em Star Wars Theme.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo	3.0 - 3.7 = Bom
0.8 - 1.4 = Ruim	3.8 - 4.4 = Ótimo
1.5 - 2.2 = Fraco	4.5 - 5.0 = Excelente
2.3 - 2.9 = Médio	

GAME NEWS

TOKYO GAME SHOW Especial

A primeira TGS de 1999 apresenta o que vai rolar no mundo dos games neste ano

A **Tokyo Game Show** sempre foi afamada pelo público que consegue reunir em suas duas edições anuais. E não podia ser diferente este ano. Em sua primeira edição, nos dias 19, 20 e 21 de março deste ano, a maior feira de games do Japão quebrou todos os recordes de público. Pelas entradas da exposição passaram mais de CENTO E SESSENTA MIL visitantes nestes três dias! Isso ultrapassa o marco da última TGS de 98, com cento e cinquenta e seis mil pessoas.

Como de costume, todos os grandes nomes e pesos pesados do mundo dos games estavam presentes (excetuando, novamente, a Nintendo, que possui sua própria exposição, a Nintendo Space World), anunciando seus lançamentos para a temporada 99. Contudo, havia um certo desânimo no ar. Apesar dos grandes títulos anunciados e das surpresas, não havia um título ou um console que todos estivessem esperando (como fora o caso do Sega Dreamcast e de Final Fantasy VIII no final de 98). Talvez o mais esperado arrasa quarteirões fosse a sétima versão de Dragon Quest mas, como era de se imaginar, a Enix novamente desapontou seus fãs e trouxe somente um vídeo com algumas novas imagens. Aliás, tocando neste assunto, poucas foram as decepções. Entre as poucas, estavam as esperanças de novidades sobre o Playstation 2 (mesmo tendo a própria Sony informado que somente as divulgará próximo do final do ano); a não aparição de Arc The Lad III (primeira saga de RPG / Estratégia do Playstation, também pela Sony), esperada na nova remessa de games da produtora; o desaparecimento de Dynamite Deka 2 (Die Hard Arcade 2 por estes lados), primeira conversão da Model 2 para Dreamcast, mesmo estando seu lançamento marcado para maio agora; Jojo Bizarre Adventure para Dreamcast e Star Ixiom da Namco, shooter que uniria em um único título todos os clássicos de tiro da empresa, indo desde Galaga até Salamander, completam o leque de desaparecidos.

Em compensação, as surpresas foram grandes. Em especial se tratando da Square. **Front Mission 3** foi a mais surpreendente divulgação da feira, juntamente com as novas imagens de **Seiken Densetsu: The Legend of Mana**, anunciado na imprensa alguns dias antes do início da feira. Um dos rumores que se revelou verdadeiro foi o projeto **SNK Vs. Capcom**, anunciado oficialmente durante um pronunciamento envolvendo Yoshiki Okamoto (da Capcom, responsável por Street Fighter) e outros. Mesmo o "Game da TGS99" foi uma surpresa: **Soul Calibur**, da Namco para Dreamcast, considerado melhor que o original do Arcade.

No mais, o já esperado. A **Konami** trouxe vários de seus jogos musicais (como tem sido a tendência da empresa desde o "Bum" de BeatMania). A **Capcom** trouxe Dino Crisis, além de um Street Fighter III 3rd Impact: Fight for the Future de penetra. A **Sony** veio de Omega Boost e um mega show com Parappa The Rapper e Lammy. A **Sega**, novamente, conquistou alguns fãs com os demos jogáveis de seu maravilhoso Shen Mue enquanto perdia outros com a notícia do adiamento do mesmo. A maior estrela da **SNK** foi sua série The King of Fighters em todas as versões.

Houve também vários pronunciamentos de importantes do mundo dos games. Yu Suzuki, da Sega of Japan e responsável por Shen Mue; Yoshiki Okamoto, o sr. Street Fighter falando sobre o projeto SNK Vs. Capcom; e Kenji Eno, chefão da Warp e seu D2 para Dreamcast foram alguns desses grandes. Era esperada também uma aparição de Soichiro Irimajiri, presidente da Sega of Japan, para anunciar as armas da Sega contra o PS2, mas isso não se deu.

UM SHOW À PARTE

Como já é de costume todos os anos, a TGS não reune somente os maiores nomes do mundo dos games, mas também a maior quantidade de Cosplayers de personagens de games.

Vestidos como seus personagens favoritos, este ano os Cosplayers abordaram o maior RPG de todos os tempos: Final Fantasy VIII. A cada dez passos era possível se avistar uma Rinoa, um Seifer ou qualquer outro personagem do magnífico título da Square. Mas havia também uma grande variedade de Sephiroths, Claires, Kyos e Ioris para todos os lados. Aliás, desta vez os cosplayers impressionaram também pela qualidade de seus trajes. Alguns deles, até chegavam ao limite da perfeição, como o Sephiroth com uma longa Kataná simulando a Masa-

mune e armaduras em metal. Ou mesmo alguns loris com cinturões de couro prendendo suas pernas. Claro que o oposto também existia, com fantasias tão extravagantes que beiravam ao ridículo (alguns Links com espadas de madeira ou Moombas que mais pareciam ter saído de uma reprodução de vigésica classe de Os Três Porquinhos...). Em outras palavras, é quase como se o público fizesse parte do show. Não era difícil dar de cara com seu personagem preferido ao dobrar uma esquina, assim como em nossas convenções de RPG.

De qualquer forma, vejamos quais foram as empresas que mais se destacaram nesta edição da Tokyo Game Show.

NAMCO

A grande parceira da Sony durante a época de ouro do Playstation agora caminha lado a lado com a Sega, merecendo o título de melhor estande desta TGS. Situado bem no meio de toda a ação, o lugar não ficou um instante sequer vazio. Basicamente havia três grandes títulos ali. O primeiro deles, **Soul Calibur**. Com pouco mais de 40% concluído, a conversão do sucesso dos Arcades para Dreamcast fora considerado, para surpresa de muitos, o melhor jogo da feira. Dos dez personagens normais que constarão no game, somente dois (Maxi e Sophitia) estavam de fora neste demo. A movimentação era suave, em constantes 60 frames por segundo, trazendo todos os mesmos movimentos da máquina original para a nova plataforma da Sega sem um único Slowdown. Mas agora vem o mais impressionante: as texturas, os efeitos e as animações estavam tão detalhadas e em uma resolução tão alta que chegavam a SUPERAR a versão original! Os cenários estão mais tridimencionais, as cores estão mais vibrantes e as expressões soberbas. Para atingir tal façanha, todos os personagens, cenários e armas foram reestruturados e remodelados para os padrões do Dreamcast. O sucesso foi tamanho que o game logo fora levado também para o estande da Sega para diminuir a lotação ali. Durante a TGS somente o Arcade Mode estava acessível, mas já era possível se notar o Survival Mode, o Vs. Mode, o Team Battle Mode, o Time Attack Mode, Practice Mode e outros. Rumores dizem que haverá um Edge Master Mode, como na versão Soul Edge / Soul Blade de Playstation, onde pode-se conseguir novas armas. Com lançamento marcado para Julho no Japão, havia rumores dizendo que este seria o único projeto em andamento da empresa para o Sega Dreamcast. A Namco desmentiu oficialmente, revelando a existência de mais dois games sendo desenvolvidos para o console da Sega.

O segundo game era **Ace Combat 3: Electrosphere**, para Playstation, ocupando quase metade do estande, assim como Soul Calibur.

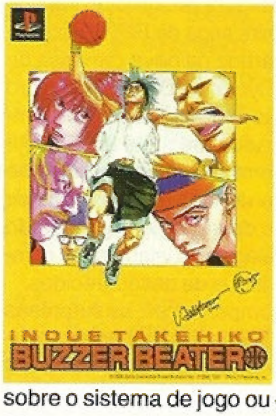
Com uma qualidade gráfica bastante superior aos anteriores, o game dava um banho de efeitos de luz, usando muito bem as capacidades do 32-bit da Sony. Entre as novidades adicionadas está uma participação mais ativa de seu co-piloto e o uso dos dois direcionais analógicos do Dual Shock para uma maior liberdade de visão.

Dragon Valor, RPG para Playstation, era o terceiro grande título da Namco, mas apenas em vídeo. Poucos acreditavam no potencial desta seqüência da série Dragon Buster, mas aqueles que apostaram nele venceram. Uma movimentação suave, efeitos de transparência magníficos (como a magia de invisibilidade, onde o personagem fica parecendo algo como o Predador) e dragões IMENSOS é o que espera os jogadores. E em meio a toda essa loucura de games, as várias opções e mini-jogos de **World Stadium 3** (baseball para Playstation) foram bastante ofuscadas. O título quase não apareceu, tendo uma repercussão bem fraca, assim como **Yosimoto Meitantei**, uma espécie de simulador de peças de comédia japonesa (?!?).

SONY

Dois consoles reinaram equiparados a primeira TGS de 99: Playstation e Dreamcast. Pode-se até dizer que o único local onde não se via um Playstation era no estande da Sega e vice-versa. Mas, da mesma forma que as exposições anteriores, a Sony tinha mais presença do que novidades. Quanto ao novo console nada fora dito. Aliás, ficou bem claro que a conferência com alguns dos executivos da Sony não responderia nenhuma questão sobre o Playstation 2. Assim, o pouco que sobrou para ser comentado foram os quatro jogos no estande. O primeiro deles (e talvez o maior) foi **Um Jammer Lammy**. Apesar do game ter sido oficialmente lançado um dia antes da TGS, a Sony organizou uma grande campanha publicitária para ele, com direito à presença de Lammy e Parappa em pessoa, fazendo Rap e Rock num frenético show para todos ouvirem.

O segundo título era o impressionante **Omega Boost**, um game de tiro com robôs, naves e todos os tipos de alvos para você destruir. O enredo é bem do naipe de Exterminador do Futuro: uma rede de computadores chamada AlphaCore (alguém aí ouviu falar em Skynet?) escraviza e procura exterminar a humanidade. Assim, você é envidado do futuro para o passado, em 1946, para corrigir uma falha no sistema do primeiro computador criado, o ENIAC, nos Estados Unidos, causa do enlouquecimento de Alpha-Core. O jogador poderá se mover livremente no espaço, acabando com todos aqueles que tentarem impedí-lo. Desenvolvido pelos produtores de Gran Turismo, os gráficos seguem o mesmo padrão gráfico do supracitado, mas com uma grande diferença: a velocidade frenética, lembrando animes como Macross e Yamato. A data oficial de lançamento é 22 de abril.



O terceiro game era **Buzzer Beater**, baseado no mangá homônimo de Takehiko Inoue (o mesmo de Slam Dunk), também baseado em basquete. Nada fora revelado sobre o sistema de jogo ou qualquer outra informação. Apenas se sabe

que será lançado em dois episódios. O primeiro deles tem data de lançamento marcada para 27 de maio.

Por fim (e, talvez, menos importante...), a versão japonesa de **Spyro The Dragon**, que você já deve conhecer muito bem. No mais, estavam distribuindo um game grátis no estande, chamado **Saru! GetYou!** (Macaco! Peguei você!), um game bem simples, exclusivo para o uso do Dual Shock, onde ambos os direcionais são usados para mover o personagem pela tela e agarrar os macacos que escapam para todos os lados.

SEGA

O colossal estande laranja da Sega era completamente voltado ao seu poderoso Sega Dreamcast. Balões, telões, consoles para todos os lados e pessoal vestindo laranja distribuindo loucamente as sacolas com informativos sobre o console. Mesmo com os poucos jogos, este foi um dos estandes mais visitados durante a TGS. Assim como na edição anterior da feira, era muito difícil encontrar alguém sem uma sacolinha laranja. Sinal de que o pesado marketing sobre o console deu frutos? Talvez...

O maior destaque do estande (que, aliás, ocupou grande parte do mesmo) era nada mais nada menos que Shen Mue, a obra-prima de Yu Suzuki. Havia quatro demos jogáveis diferentes, sendo que cada um enfocava uma das "modalidades de jogo" do game. A fila para cada um era monstruosa, se mantendo dessa forma por todo o dia. Em outras palavras, se você quisesse jogar, deveria enfrentar a quilométrica fila...

O primeiro dos demos enfocava o Free Battle Mode, onde você controlava todos os movimentos de seu personagem como num jogo de luta normal. Você tinha dois minutos e meio para derrubar 50 oponentes que o atacavam em uma espécie de garagem. Entre os golpes do personagem estavam back-flips, agarrões, joelhadas, socos diretos e uma infinidade de outros. O ritmo frenético do combate, com inimigos voando para todos os lados ao serem arremessados, lembrava muito os filmes do Jackie Chan.

O segundo deles enfocava o Quick Timer Event (QTE), que consiste em pressionar os botões certos à medida que eles surgem na tela, num esquema semelhante à Dragon's Lair de PC ou Time Gal de Mega CD. A cena se desenrolava em uma espécie de esconderijo, onde o personagem é atacado por um inimigo. Pressionando-se corretamente os botões ele defende ou esquiva os golpes, atacando quando possível. O terceiro era o Practice Demo, onde você deveria praticar alguns passos de dança com um tal mestre Hot Dog Tom, com batidas de Hip Hop e tudo mais.

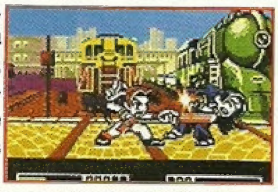
Por fim, o quarto modo, chamado Quest Demo. Aqui todos os outros se mesclavam. O personagem começa à procura de um homem chamado Terry, que parece ter feito mal a alguém que ele conhece. Você deve coletar informações até encontrar o indivíduo, que inicia uma enlouquecida corrida entre os pedestres. A seqüência seguinte de QTE é delirante, onde era necessário se pressionar os botões corretos para se desviar dos iniocentes e continuar a perseguição. E tudo em tempo real, com uma qualidade visual nunca antes vista.

Fora Shen Mue, podia-se ver também vários Dreamcasts ocupados por Soul Calibur e alguns games no telão, em desenvolvimentos, como **Cool Boarders DC** (esporte, da Uep Systens), **Maken X** (tiro, da Atlus), além das diversas propagandas do console e de seus games, pronunciamentos de produtores e outros.

Falando em pronunciamentos, os dois mais importantes foram os de Yu Suzuki e Kenji Eno. Eno, da Warp e responsável por **D2**, informou que o projeto está se tornando cada vez maior, já ocupando três GDs inteiros de jogo (hmmm... Ou de várias seqüências de CG, como já é de costume...). Boa notícia, uma vez que não houve adiamentos. Em compensação, Yu Suzuki não podia ter dado notícias mais catastróficas. Duas notícias, sendo uma ruim e outra péssima. Primeiramente a ruim: Shen Mue foi adiado novamente, desta vez para 5 de agosto. Nada tão drástico assim, certo? Certo, não fosse a péssima notícia. Devido aos adiamentos e à extensão do jogo, o time de Suzuki resolveu dividí-lo (o game, e não Yu) em duas partes. Assim, somente a primeira parte seria lançada em 5 de agosto, enquanto o desfecho se dará somente próximo do final deste ano. Uma jogada para ultrapassar a marca de dois milhões de unidades prevista? Talvez. Se Final Fantasy VIII tivesse sido vendido em quatro partes separadas, então seriam mais de TREZE MILHÕES E DUZENTAS MIL cópias vendidas... Que diferença, hein? No geral, a presença da Sega nesta TGS não fora tão forte como muitos esperavam. Contudo, isso não quer dizer que seja um resultado negativo. O Dreamcast se saiu muito bem, tendo o jogo de destaque na feira em sua plataforma. Contudo, ainda paira no ar aquela sensação de que poderia ter sido melhor. Mesmo porque esta e a próxima TGS são as últimas chances da Sega conquistar o público em massa em resposta à chegada do Playstation 2.

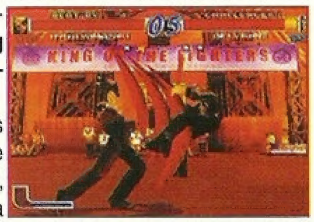
SNK

Ao contrário da última TGS, a SNK teve muito material a apresentar. Apesar da pequena variedade de seus títulos (resumindo-se a remakes e conversões, em especial de KOF), a empresa teve uma performance acima do esperado. Cerca de 50% do grande estande era ocupado pelos títulos para o portátil Neo Geo Pocket Color. Entre os destaques, estava **The King of Fighters R2**, com sua movimentação suave e ligação com KOF do Dreamcast (apesar de ainda não revelada a forma que isso se dá...). Contudo, a estrela maior da empresa era a versão Dreamcast de The King of Fighter 98, batizado oficialmente de **The King of Fighters Dream Mach 99**. Apesar de estar apenas 30% concluído (entenda-se: ainda podem haver várias mudanças), o game já apresentava diversas novidades. Os cenários eram construídos com polígonos, o que permite que novos elementos sejam inseridos e que uma maior quantidade de memória seja liberada para a construção dos personagens em Sprite. Somente seis personagens estavam à disposição dos jogadores (Benimaru, Goro, Ralf, Clark, Leona e Kyo, mas todos com cada um dos quadros de animação contidos na máquina), as barras de energia ainda estavam bastante simples, sem as faces dos per-



sonagens ao lado, etc. Tudo indicando que ainda é muito cedo para julgar o game. Foram prometidas novas seqüências finais e uma apresentação em anime, estando o lançamento previsto para junho.

Mas a empresa não se focou somente no Sega Dreamcast. Havia ainda uma série de games para Playstation, de lançamentos a projetos. Entre eles, uma conversão de **Fatal Fury Wild Ambition**, com todos os personagens selecionáveis (inclusive os chefes Touji e Tsugumi), uma nova apresentação em anime e um novo personagem secreto. **KOF98**, **Gekka no Kenshi** (ambos que você fica conhecendo nesta edição, mais adiante), **Athena: Awakening from the Ordinary Life** (game estrelando Athena Asamiya) e **Metal Slug X** (remake do Metal Slug original) também marcavam presença.



Ainda assim, mesmo com todos estes "lançamentos", um dos games que mais chamaram a atenção foi **Koudelka**, o mais novo projeto da SNK. Koudelka pode ser descrito como um Bio Hazard / Resident Evil no período da Europa vitoriana. Com personagens construídos com uma grande quantidade de polígonos e ótimas texturas, diálogos em inglês e a trama do momento (uma jovem chamada Joussaint Koudelka visita um monastério ocupado por um clã de bruxas que tentam conquistar o mundo e blá blá blá...), o vídeo do jogo podia ser visto apenas no grande telão, sem nenhuma informação adicional, exceto que o game será produzido pela softhouse japonesa Sacnoth, sendo apenas distribuído pela SNK.

CAPCOM

Apesar de estar localizado em um dos cantos do saguão, o estande da Capcom não parou por um instante, em especial pelas duas grandes promessas da softhouse: **Dino Crisis** (Playstation, que você conheceu na edição passada) e **Bio Hazard Code Veronica** (DC). Ambos não estavam disponíveis em demos jogáveis, sendo apresentados em vários vídeos nos telões, ao contrário das expectativas do público. O primeiro apresentava texturas em tempo real, uma movimentação suave e suspense de primeira, sendo um grande candidato a desbancar Resident Evil. Aliás, com Dino Crisis a empresa cria mais um "gênero": Survival Panic. Em compensação, BH Code Veronica poderia ter impressionado mas, depois da apresentação de Shen Mue (que, aliás, faz o mesmo que Virtua Fighter 2 fizera pelo Sega Saturn: demonstra o grande limiar de qualidade existente nos games de produtoras independentes e as dos times da Sega), simplesmente tornou-se uma apresentação medíocre. No vídeo, mostrando algo que parecia estar em um passo bem atrasado de produção, Claire enfrentava alguns zumbis e outros tipos de inimigos em cenários texturizados em tempo real e em altíssima resolução. Até aí tudo bem. Contudo, os gráficos eram bem simples, sem efeitos de luz ou sombra eficientes, aproveitando muito pouco da capacidade do console. Mas basta lembrar de dois detalhes: 1º, o game só será lançado no final do ano / início de 2000, existindo um imenso intervalo de tempo entre a versão beta da TGS e a final; 2º, a Capcom NUNCA joga para perder, especialmente quando aposta alto.

No mais, vários lançamentos para Sega Dreamcast. Uma grande quantidade de consoles rodavam Marvel vs. Capcom e Power Stone. Outros estavam reservados para a versão DC de **Street Fighter Zero 3**. Com gráficos idênticos aos do Arcade, todos os novos modos (aliás, alguns receberam melhorias, como é o caso do World Tour Mode, onde você poderá avançar muito mais e ganhar novos ISMs, e do Dramatic Battle, onde você pode editar seu próprio time e até quatro jogadores podem participar simultaneamente) e personagens (incluindo Guile, Evil Ryu, Fei Long, Dee Jay e T-Hawk) existentes no Playstation, esta parece ser a versão definitiva de SFZ3. Será possível também carregar ISMs do próprio site Dricas através do Modem do console.

Ainda para Dreamcast, corriam rumores de que a Capcom estaria preparando um Remake de **Bio Hazard 2** com gráficos em alta resolução (a versão de PC, que já roda em Windows, sendo compatível com o sistema do console) para Dreamcast, preparando o público para a chegada de BHCV. Mas há o risco de baixas vendas, uma vez que já existem milhões de pessoas que já possuem o game.

Voltando ao SFZ3, a versão para **Saturn** decepcionou. Mesmo usando o cartucho de 4MB RAM de expansão vários quadros de animação foram perdidos. O World Tour Mode simplesmente desapareceu. Por outro lado, todos os personagens da versão PS estão presentes.

Falando em Playstation, vários bons games foram apresentados. **Jojo's Bizarre Adventure**, já anunciado há algum tempo, apareceu em um dos vídeos informativos. Contrariando os rumores que correram a mídia, os Stands (personagens auxiliares, próprios da série de mangá) não se aproveitavam dos efeitos de transparência do PS. A seqüência de Rockman Dash / Megaman Legends, **Tron ni Kobun**, também fora anunciada durante a convenção. Tendo a "vilã" Tron Bone como personagem principal, você deve realizar uma série de tarefas, da mesma forma que o predecessor. A presença de toda a família Bone e alguns personagens inéditos também fora confirmada. **Gaia Master**, um Card Battle como os saudosos games da série Dragon Ball Z para Nintendinho, faz sua aparição no console, com gráficos muito bons e um tema medieval acompanhando um bom enredo, está na lista de previsões da softhouse.

Mas a atração principal para o console era, sem dúvida alguma, o **Evolution CD 2** de Justice High School / Rival Schools. Várias novidades foram incluídas, como mais de dez novos personagens além dos já existentes (como o nadador do 3º ano da Gorin, Nagare), novos mini-jogos (como o Doki Waku Dance, em que você deve desafiar Kyosuke em

um campeonato de dança a la Bust a Move), uma série de novos episódios (envolvendo antigos e novos personagens), testes (agora não só com o professor Hayato), opções de criação de personagem (três vezes mais tipos de faces e cabelos, além de novas personalidades) e uma infinidade de outros elementos. Com lançamento marcado para junho e capacidade para até quatro jogadores simultâneos, esta é uma das grandes apostas da Capcom no 32-bit da Sony.

SNK VS. CAPCOM

Tudo corria normalmente até que, de repente, durante o dia das conferências urgentes (20, um dias após as conferências convencionais, no dia 19), o grande palco do estande da SNK revelou seu papel: a de presenciar o anunciamento da mais surpreendente aliança de todos os tempos. De um lado, Yoshiki Okamoto e outros membros do time de produção da Capcom. Do outro, os responsáveis por The King of Fighters. O objetivo deles, anunciar a produção do game mais sonhado por todos os amantes de games de luta. **SNK Vs. Capcom** será o primeiro crossover entre as empresas no Neo Geo Pocket Color. A conferência toda se desenrolou a partir de uma simples frase dita por Okamoto: "Todos pensam que a SNK e Capcom são bastante agressivas uma contra a outra, mas isso é completamente... Verdade!". O pessoal da SNK revelou que, apesar das rixas, quando a Capcom decidiu produzir uma versão de Rockman para NGPocketColor, as empresas vêm planejando futuros games juntas. Foi quando Okamoto descobriu rumores na mídia sobre um certo projeto SNK Vs. Capcom. Percebendo a repercução e a aprovação da informação, as softhouses começaram a planejar uma forma de tornar este rumor real.

E, daí, o projeto SNK Vs. Capcom tomou forma. Muito pouco além disso fora divulgado. As últimas informações foram que serão dois games: um Card Battle (como Gaia Master) na metade deste ano, para Neo Geo Pocket Color e um fighting game próximo do final do ano, com plataforma indefinida até o momento. Tanto a SNK quanto a Capcom estão cedendo todos os personagens de todas as suas séries para o projeto. Ou seja, qualquer personagem de qualquer uma das produtoras pode acabar aparecendo no game. A SNK cuidará de maiores detalhes do Card Battle (personagens, sistema, etc), em direção conjunta com a Capcom. Quanto ao jogo de luta, o console mais cotado para receber o título é o Dreamcast, devido ao seu poder e à proximidade das duas softhouses à Sega. Por outro lado, nenhum comentário foi feito quanto a um game de Arcade.

Parece que o infindável mundo dos games anda cada vez mais globalizado. Até mesmo as maiores rivais unem forças para criar ótimos jogos. E isso apenas beneficia a nós, jogadores, que teremos jogos de qualidade suprema e o sonho de ver nossos personagens favoritos de sistemas diferentes se enfrentando em uma única batalha fantástica.

SQUARE

Diferentemente da TGS de 98, a Square anunciou grandes games. E desta vez mais variada do que nunca! Um jogo de corrida, **Racing Lagoon** (PS), era apresentado. Como era de se esperar, existem também alguns elementos de RPG, o que deixou uma boa impressão nos fãs da softhouse. A isso, soma-se os gráficos que chegam a se equiparar aos de Ridge Racer Type 4 (Namco) Outro título com uma ótima aceitação fora **Seiken Densetsu: Legend of Mana**, para Playstation, que você confere com mais detalhes mais adiante, nos previews. Os demos destes dois jogos estarão presentes no CD bônus que virá com **Saga Frontier 2**. Aliás, este também era um dos destaques do estande. Por outro lado, **Cyberorg** foi visto com um pouco de desconfiança pelos jogadores. Com um forte apelo de ficção científica, você deve escolher um entre três personagens para percorrer imensos labirintos e derrubar inimigos em algo do naipe de Tomb Raider ou Soul Reaver. Mas as texturas são repetitivas e o caracter designs é bem fraco, lembrando os quadrinhos antigos do Tarzan. Mas o mais inesperado título foi a seqüência de Front Mission, **Front Mission 3**.

A Square ainda possuia uma grande gama de coisinhas relacionadas a Final Fantasy VIII para vender nas lojinhas, como bonecos de Sabotenders ou Tomberis, além de cards e chaveiros relacionados ao game.

TECNOFAX GAMES

Assistência Técnica
Acessórios
Compra
Venda
Componentes
Nacionais e
Importados

Transcodificações
Destravamentos
Consertos
Cabos
Modulador RF
Joystick's

Atendemos todo Brasil via SEDEX
Inclusive para consertos
Aceitamos CREDICARD e Diners

TECNOFAX

Agora com novo endereço:
Rua Santa Efigênia, 256
3º Andar - Conj. 31
CEP 01207-000
São Paulo - SP

Ligue
Fone/Fax: (011) 222-1471

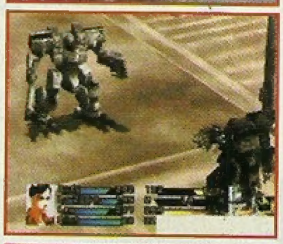
PLAYSTATION

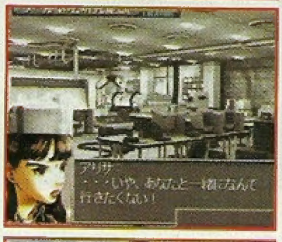
Front Mission 3

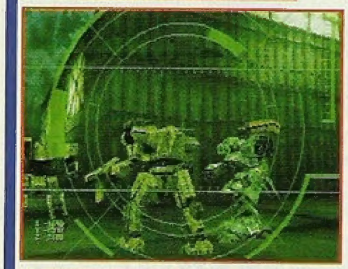
Square

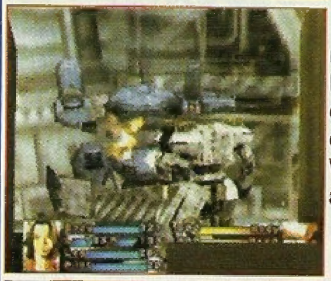
Estratégia / RPG - N / A

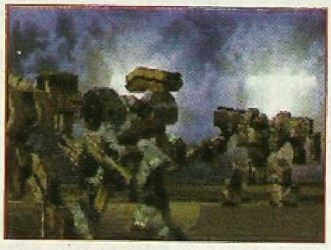
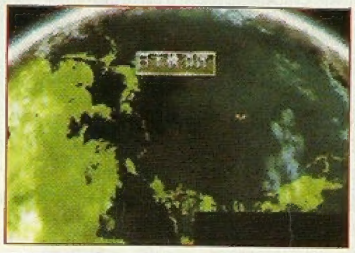
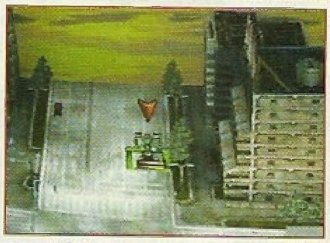
Previsto para o final de 99 no Japão









Ótimas notícias para os amantes de RPGs estratégicos. Um dos mais conceituados games do gênero, conhecido por seu enredo intrincado, com maquinações políticas e traições históricas, além das supremas máquinas de batalha conhecidas por Wandrug Panzers, finalmente ganha sua continuação para Playstation, sendo considerado uma das maiores surpresas da TGS. Front Mission 3 (e quinta da série, levando-se em conta as fracas versões FM Gun Hazard e FM Alternative) se dá dez anos após o incidente da república de Alordesh, vinte anos após a queda da ilha de Huffman, em 2112. O estopim para o novo conflito que é uma explosão de proporções nucleares, que ocorre em Yokosuka, território sob o domínio da OCU (Oceania Community Union). Suspeitas indicam que o governo da USN (United States of New Continent) foram os responsáveis. Além disso, pouco fora revelado, exceto alguns personagens, como os irmãos Kazuki (membro do exército mecanizado da OCU) e Arisa (funcionária do alto escalão governamental) Takemura, de Yokosuka, Ryogo Kusama (também piloto de Wanzers da OCU) e Emir Kramskoi (pesquisadora russa, da USN). Front Mission 3 traz vários dos elementos contidos em FM2 (como o aprovadíssimo sistema de Action Points), mas funciona mais como uma espécie de retorno às origens. Os modos de batalha se assemelham mais ao tradicional, o que reduziu grandemente os LoadTimes em relação à versão anterior. Uma das maiores novidades é a quinta barra de energia (além das quatro normais, com Body, Legs, Arm Right e Left), correspondente ao piloto. Haverá técnicas capazes de atingir diretamente os pilotos, o que adiciona um imenso diferencial estratégico. Com isso, é possível até mesmo abandonar um Wanzer à beira da destruição e combater em solo. Outra possibilidade é a existência de missões sem os poderosos mechs. Os mapas ganharam uma maior importância e trabalho gráfico, apresentando relevos e situações mundiais. Por fim, os artworks de Front Mission 3 foram feitos por Akihiro Yamada (de Lodoss War, Terra Phantastica e Dracula XX), seguindo os traços do mestre Yoshitaka Amano (de Front Mission original, FM: Gun Hazard) e Miya Jun (e FM2). Mais informações sobre este que promete reinar no ramo de RPGs estratégicos a qualquer momentos em nossas páginas.

PLAYSTATION

Grandia

Game Arts

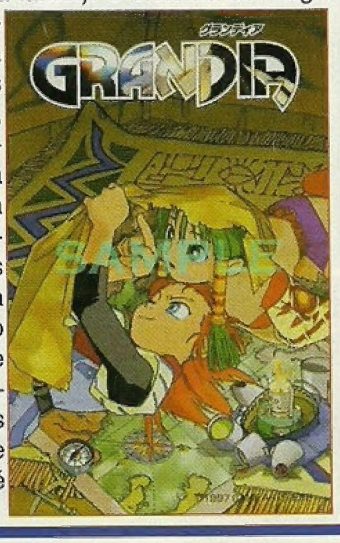
RPG - 2 CDS

Previsto para 24 de junho no Japão

Um dos maiores projetos da Game Arts, Grandia, está preste a ganhar uma versão para o console da Sony. Não, você não leu errado. Para aqueles que ficaram com água na boca e com o dedo coçando para jogar, esta obra prima que marcou vai dar as caras no Playstation. Pode-se dizer que o game é uma conversão melhorada, vindo com um visual completamente inovador na parte gráficos, que sofreu uma melhoria.

Os gráficos personagens, cenários e tudo mais, sofreram algumas alterações (nada demais) dando uma definição bem melhor, graças ao acréscimo de efeitos de transparência e outras coisinhas mais.

Mas as mudanças não ficam só por aí, a iluminação do game também sofreu alterações, sendo bem mais convincentes e tomando conta de toda a tela por um breve instante (se no caso uma magia for usada, por exemplo). O istoryline do game ainda é o mesmo, mostrando a história de Justin, um jovem que sai pelo mundo afora, procurando aventuras e fazendo novos amigos. O estilo de luta aparenta não ter sofrido alterações, mas foi bem melhorado na parte gráfica (retirando as granulações, ou os quadradinhos que existiam no console da Sega). A trilha sonora, que era o grande marco de Grandia, vai permanecer exatamente igual (todos os detalhes, como escutar o barulho do mar ao se aproximar do oceano, ou mesmo ouvir o barulho das pessoas nas cidades e etc.). Os personagens serão representados com símbolos individuais para que a identificação fique mais fácil. Os loading times prometem ser bem rápidos. A tela de configuração agora é de acesso imediato (nada mais daquilo de esperar uns bons segundos, que aparentam ser horas ou dias... tá, também não é para tanto!). O sistema de mágicas também não sofreu alterações, ainda se baseando nos Mana Eggs para poder se adquirir as magias elementais baseadas em Fire (fogo), Water (água), Wind (vento) e Earth (terra). Nesta caso você será obrigado a encontrar mais Mana Eggs para combiná-las entre si e poder obter novas magias. Grandia contará com dois CDs e está com a data prevista para 24 de junho no Japão, enquanto no States está previsto para o final de 99. Se a versão Saturnina já era excelente, imagine o que a Game Arts poderá fazer. Será que ela consegue melhorar o que já era bom? O jeito é esperar para ver!



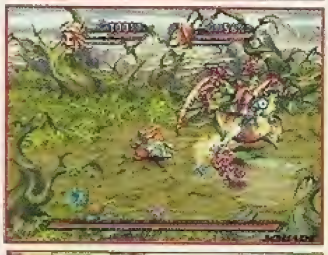
PLAYSTATION

Seiken Densetsu: Legend of Mana

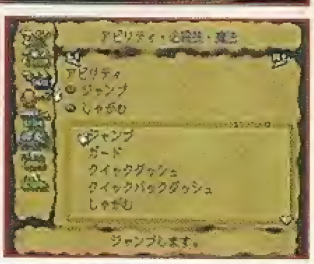
Square

RPG - N / A

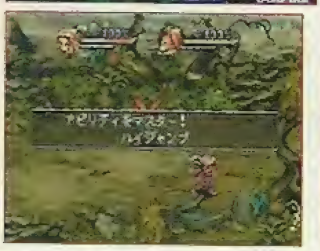
Previsto para junho de 99 no Japão



Uma das mais alucinantes sagas de fantasia medieval volta para abalar a todos os fãs. Apesar dos rumores de que o N64 seria a plataforma escolhida para o título, Seiken Densetsu: Legend of Mana ressusrge no 32-bit da Sony, dando continuidade à lenda da sagrada árvore de Mana e de sua espada, que mantém o equilíbrio entre o bem e o mal com seu poder. Mesmo tendo sido anunciado oficialmente há alguns dias da TGS e se apresentado com todas as pompas necessárias para uma saga dessa linhagem durante a exposição, o que se sabe sobre o storyline é mínimo. A história se passa no mesmo mundo concebido por Mana mas, desta vez, o livre arbítrio dos seres viventes tornou-se soberano sobre a existência ou não das coisas. Em outras palavras, as localidades, pessoas e seres existem neste mundo somente por que os demais seres ACREDITAM que eles existam. Os únicos que não dependem de outros para sua própria existência são os oito guardiões elementais (Undine, guardião das águas; Salamando, guardião do fogo; Gnome, guardião da terra; Sylph / Sylphid, guardião dos ventos; Luna, guardiã da lua; Lumina, guardiã da luz; Shade, guardião das sombras; e Dryad, guardião da vida) e a própria árvore milenar. O mesmo dito sobre o enredo se encaixa para os personagens. Logo de início você pode escolher entre dois personagens (um espadachim e uma amazona, cada um com seu próprio arsenal entre os 11 tipos de armas) e, no decorrer da aventura, novos parceiros surgirão (indo desde Lobisomens e ladrões até os gatos comerciantes Nikitas e feiticeiras), dando diferentes rumos à trama de acordo com os aliados escolhidos. A novidade é o terceiro personagem: os dois convencionais podem ser controlados por jogadores, mas



o terceiro é um monstro acolhido pelo grupo, controlado pelo computador. Assim, é possível se ter um dos famosos Rabitemen ou os Pumpkins como auxiliares! Pelo que fora mostrado na TGS, os gráficos seguem a mesma linha de Saga Frontier 2, com cenários pintados à mão, com um nível de detalhes elevadíssimo, e personagens em sprite de altíssima qualidade, renegando o uso de polígonos e gráficos 3D (o que, venhamos e convenhamos, acabaria com todo o glamour da série, que sempre fora reconhecida pela beleza de seus gráficos em 2D). Outro destaque vai para os chefes que, acompanhando a tradição dos anteriores, são grandes, ocupando, algumas vezes, metade da tela. Um trabalho soberbo. As batalhas continuam 100% em tempo real, tendo mais de dez inimigos se degladiando na tela ao mesmo tempo em algumas ocasiões. O fator inédito aqui são as técnicas combinadas, como em Chrono Trigger. Quando dois personagens se aproximam de um oponente, dependendo dos ataques desferidos, um Synchro Attack é acionado. Com a evolução dos guerreiros, novas investidas desta natureza podem ser usadas. "Mas e as localidades e mapas?", você se pergunta. É aí que está o toque de originalidade que somente a Square consegue dar: eles simplesmente não existem, ou seja, inicialmente você possui somente um grande mapa vazio. "As coisas existem somente porque as pessoas acreditam que elas existam", lembra-se? Assim, com o desenvolver da história, você vai ganhando relíquias que representam lugares, conhecidas por Artifacts. Ao serem colocadas no mapa, as pessoas passam a acreditar que tal localização existe e, como num passe de mágica, elas realmente passam a existir! Assim, novas cidades, vilas, florestas e calabouços vão surgindo gradativamente no mundo. Outro detalhe importante é que, dependendondo de onde uma floresta, por exemplo, for colocada, ela terá relevo, clima e fauna próprias! Isso abre um infindável leque de possibilidades para exploração. Com todos estes elementos, as espectativas são grandes em relação ao game. Um demo jogável fora lançado juntamente com Saga Frontier 2, apenas para matar um pouco (ou instigar ainda mais) a curiosidade de nós, fãs da série. Agora, tudo depende somente do tempo...



ESPAÇO DO LEITOR

CLUBES & trocas

Troco os seguintes jogos: Formula 1 '98, Cool Boarders 3, Gulty Gear, Klonoa - Door to Phantomile, Wild Arms, Feda 2, Moto Racer 1, Crash Bandicoot 1, Bomberman Fantasy Race, Gex: Enter the Gecko, Tomb Raider 2, Nightmare Creatures, Bushido Blade 2, NBA Live 98, Croc: Legend of the Gobos e San Francisco Rush. Tenho preferência por Spyro the Dragon, Crash Bandicoot 3, Fifa Soccer 99, Brave Fencer Musashinden (americano), Xenogears (americano). Falar com Antonio Miguel, Rua Guarantã, 112 - CEP 17400-000 - Garça - SP

Troco os seguintes jogos de Playstation: Crash Bandicoot e Final Fantasy V por God Bless the Ring Ehrgeiz e Street Fighter 03. Também tenho um Fã - Club que é o Sony Computer Entertainment Inc. Com. Dicas só para Playstation. Adriano Luiz Fonsaca - Rua Abrão Winter, 8 Xaxim- CEP 81830-280 - Curitiba - PR

MW Club
Conosco você saberá tudo sobre The King of Fighters '98, o futuro lançamento da Capcom para o Dreamcast, o Resident Evil Code Veronica e vários lançamentos. Rua Joaquim Machado Sobrinho, 458 - CEP 37165-000 - Campo do Meio - MG

Master Debulators of Game Shark Club
Trocamos qualquer tipo de informação sobre os acessórios Game Shark e Action Replay.
Rua Lázaro Samuel da Silva, 78 Centro - CEP 16880-000 - Valparaiso - SP / Rua João Rocha , 184 Jardim Nova República 4 - CEP 13870-000 São João da Boa Vista - SP

Club Games
Este clube responde dúvidas sobre jogos e dá dicas. Para PC, SNES, Saturn, Playstation, N64 e Dreamcast. Av. Eptacio Pessoa, 3350/402 - CEP 22471-000 - Rio de Janeiro - RJ

EX Game Club
Temos carteirinha, revista mensal e não cobramos taxa. Os interessados deverão mandar um E-mail para deluxis@zaz.com.br ou carta para a Rua Duque de Caxias, 677 CEP 92020-040 - Canoas - RS

Equipe Mega Games
Já detonamos Tomb Raider 3, Zelda 64 e Odd Word Exodos com todos os personagens salvos, que são 300 no total. Mande-nos um E-mail com dúvidas sobre jogos de Playstation, Saturn, Nintendo 64, SNES e PC. ropisi@zaz.com.br

Warlock of the Games
Rua Forte do Castelo, 33 Jardim Iporã, Santo Amaro - CEP 04865-070 - São Paulo - SP

Special Game Club
Rua Airton E. de Melo, 9 Margaridas - CEP 06600-000 Jandira - São Paulo - SP

Card Games Club
Enviamos truques, manhas e passwords para Super NES, N64. Escreva para Lindon Jonson, Sitio Canta Galo - CEP 62781-000 Acarape - CE

The Best of Playstation Club
Temos carteirinha e jornalzinho. Não cobramos taxa de inscrição! Rua Olavo Bilac, 635 - CEP 64260-000 - Caixa Postal 5 Piripiri - PI

RECORD

Não demorou muito para pintar um record melhor que o nosso. **O Lucas Graczyki / Palmeira - PR** de 10 anos (olha o carinha, aí!) bateu o tempo de 0:40.63 e estabilizou o de 0:34.70. Não citamos bonificações, mas ele ganha um mérito de jogador mais rápido (e de menor idade) de records que recebemos.

Tenho um Nintendo 64 e estou encucado com muitas dúvidas e gostaria de tê-las esclarecidas. 1 - Se há, quais as possibilidades de serem lançados para N64 os jogos Street Fighter 03, EX 2, X-Men Vs. Street Fighter e Marvel vs. Capcom? Porque a Capcom parou de produzir jogos para os consoles da Nintendo? 2 - Ouvi dizer que Shigeru Miamoto concedeu uma entrevista à Wired japonesa e disse que depois da criação de Zelda vai investir em um jogo totalmente novo. Qual é esse jogo? 3 - Se existe o novo contrato Capcom-Nintendo, há chances de lançar as versões de Resident Evil? 4 - Já há planos para um video game mais completo que o Sega-Dreamcast, seja pela Nintendo ou por outra empresa? 5 - Quanto ao Disk Drive para o N64, já foi lançado? Quais os títulos lançados? Com isso serão lançados os melhores jogos? 6 - Já há outras parcerias entre a Nintendo e outras empresas? 7 - Existe alguma chance da parceria entre a Nintendo e a SNK? 8 - Se existe um eixo Namco-Nintendo, há chance de sair as versões de Teken 2 e 3?

Pedro Henrique Pandolfo Borges
Porto Alegre - RS

Quantas perguntas, heim!? Vamos tentar respondê-las. 1 - Para esses jogos não há nenhuma previsão. 2 - Não se trata de um jogo totalmente novo, mas sim de uma continuação de Metroid. Embora ele não diga que esteja envolvido diretamente com o projeto, há boatos que possa ser usada a mesma tecnologia usada em Zelda: OoT. 3 - Resident Evil 2 foi confirmado para o outono dos Estados Unidos, com várias opções exclusivas para o console, mas a Capcom está mais voltada para o Dreamcast e o Playstation. 4 - Não podemos afirmar que será mais completo que o Dreamcast, mas se fala muito no Playstation 2 e mais recentemente no Nintendo 200X. 5 - Não há nenhuma previsão a respeito do Disk Drive, inclusive os jogos que se pensava que fossem lançados para o mesmo, estão saindo em cartucho mesmo. 6 - Nada sabemos a respeito. 7 - Por enquanto, não. 8 - No momento, a Namco está mais preocupada com o Playstation 2.

Olá pessoal da Gamers, é a primeira vez que escrevo e quero parabenizá-los pelo excelente trabalho, mas agora chega de conversa e vamos ao que interessa: 1º Em Tomb Raider 3, eu quebrei o record, edição nº38, na corrida de moto. Quebrei o record de 0:40.63 e estabeleci o de 0:39.66.
2º Agora não adianta esconder o ouro, em uma edição da Gamers que falava de Real Bout Special Dominated Mind vi a foto de Geese que havia feito um combo infinito (99 hits), então fiquei curioso porque vocês não editaram a seqüência de golpes, mas eu descobri. Aí vai, eu não sei se o que eu fiz é igual ao que

vocês fizeram; 1º faça um Final Impact do segundo especial do Geese. 2º depois de feito isso, aperte duas vezes **X**. 3º depois disso não termine a seqüência do especial, simplesmente aperte □, então repita tudo de novo. 3º Em que mês será lançado o Parasite Eve 2 no Japão e nos States? Valeu pela atenção pessoal da Gamers!!

Fábio Francisco dos Santos
São Paulo - SP

E aí Fábio, nada mal para uma primeira vez e valeu pelo elogio; mas vamos às respostas: 1º É, foi bem melhor que o nosso, pena você não ter mandado uma foto! 2º Mas não escondemos o ouro, apenas não publicamos o combo pelo fato dele ser usado apenas no Practice (para que ele seja executado é necessário que a barra de super fique sempre cheia e a de life piscando no vermelho). O que fizemos foi algo parecido com a sua seqüência, sendo apenas um pouco mais complicado (não sabemos por quê, mas adoramos complicar as coisas...). Ao invés de fazer o Final Impact, fazíamos uma seqüência de combos antes e então mandávamos uma magia fazendo em seguida o segundo especial do Geese (de forma que a magia conte hit, como você especificou na sua carta). Então antes de finalizar a seqüência dos especial de Geese, repetimos tudo de novo (sempre arremessando uma magia para que o Final Impact aparecesse e o combo fosse lincado). 3º Há rumores de que ele já esteja em produção, mas não há datas confirmadas para seu lançamento nem no Japão e nos States. Quanto a atenção dispensada, não há de quê e até a próxima!

Sou Bruno e moro em Tapiratiba, sou um dos fanáticos por Banjo-Kazooie do console Nintendo 64. Estou numa tremenda enrascada com o game! Consegui pegar todas as 100 peças de quebra-cabeça e as 900 notas musicais; matei Gruntilda, a última chefona, mas depois do zeramento, Mumbo mostra algumas figuras: um ovo na fase Treasure Trove Cove; uma chave na Freezezy Peak e outro ovo na fase Gobi's Valley. Gostaria de saber como posso pegar estes itens e para que servem. Estou esperando ansiosamente uma resposta!

Bruno CezarTranquillini
Tapiratiba - SP

Parabéns, Bruno, por ter chegado ao final de Banjo-Kazzoie (o game é viciante, não?). Quanto à sua dúvida cruel, foi algo respondido há muito tempo na edição Gamers Especial nº 30, mas como não foi só você que escreveu para nós, sobre a mesma dúvida, eis o esclarecimento: aquelas imagens mostradas por Mumbo Jumbo, depois que você coleta todas as 100 peças do quebra-cabeça e as 900 notas, são nada mais, nada menos que as imagens da continuação do game. É isso mesmo, a Rareware já deixou uma prévia de que o game vai ganhar uma continuação (aproveitando para fazer uma pequena correção, você não matou Gruntilda, mas sim a derrotou, certo? Se bem que "matar" o último chefe é apenas um modo de falar...). Desta forma não adianta você entrar naquelas fases e tentar pegar os itens, eles vão fazer parte de Banjo-Tooei (não é só por causa do nome que Kazooie vai ficar de fora...). Agora é torcer para que a empresa anuncie a continuação e marque a data de lançamento para fazermos uma contagem regressiva e enfrentar a bruxa que vai rodar a... vassoura!

Olá amigos da Gamers! Acompanho sua revista há muito tempo, e adoro o seu trabalho para nos dar dicas e manhas... Mas vamos ao assunto!!! Tenho Crash 3 e tenho 103% no total, não completei porque meu CD tranca em uma das fazes secretas, mas eu irei locar ele. Mas tem um probleminha, eu tenho só 4 relics, de ouro, e em uma das revistas que li, dizia que para ver o final verdadeiro, precisa ter todas as relics de ouro,,, Acho muito difícil conseguir, o Crash é muito lento, e não da para fazer no tempo determinado... Como faço agora?

Marcelo Pomatti
São Leopoldo - RS

É Marcelo, para ser feliz nada é fácil, mas afirmamos que não é impossível ganhar todas as relics de ouro. Como você deve saber, Crash adquire sapatos especiais que permitem correr. Usando estes sapatos, você deve aceitar os desafios de tempo e coletar todas as caixas de time (as com números), evitando, a todo custo, matar inimigos que não fiquem na sua frente (somente aqueles que não sejam usados para coisas específicas, como cortar caminho). Caso queira mais dificuldade, termine o game com 104% (concluindo aquela fase secreta que seu jogo empaca), no final do game vão ser mostrados os tempos feitos pelos produtores do game, o de cada fase, inclusive os das relics de Platium. Bem, eis a resposta, agora é com você!

Recebemos uma proposta de um leitor que é maníaco por Mega Man (e manja de tudo referente ao game, segundo ele). Ele mandou um questionário contendo um monte de perguntas referentes a todos os games da série (sendo algumas específicas demais, mas...) para que os leitores tentem responder. Bem, o Mauro Sokrates ganhou seu espaço para o questionário e agora é com os leitores.

"MEGA MAN - QUESTIONÁRIO"

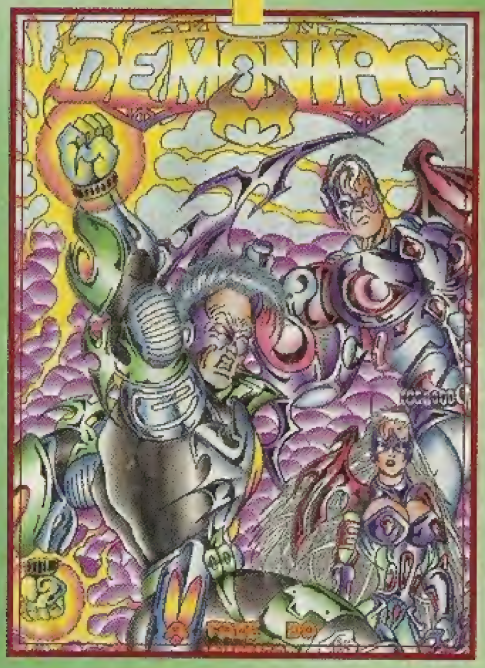
Olá! Estou enviando o questionário de que falei anteriormente. Veja se você é capaz de responder!

1- Qual a data de lançamento do Mega Man 1?
2- Quem fez as músicas (sound composer) do Mega Man 5?
3- Além do Japão, quais foram os dois países que construíram o Mega Man 6?
4- Em quantos sistemas de video game o Mega Man apareceu? Descreva os sistemas e os jogos respectivamente.
5- Quais são os 8 inimigos do Mega Man 5 do Game Boy?
6- Que robô foi roubado no Museu dos Robôs pelo Dr. Wily no Mega Man 7?
7- Qual foi o designer que mais apareceu durante a saga do Mega Man no NES?
8- Qual é a arma mais poderosa que o Mega Man já pegou em toda a saga no NES?
9- Qual foi o único ano em que não houve lançamento do Mega man no NES?
10- Como é feita a criação dos chefões do Mega Man?
11- Quais são os nomes das armas em que o Mega Man usa seu próprio corpo como arma no NES?
12- Quantos robôs já foram criados pelo Dr. Wily?
13- Quem fez as músicas (sound composer) do Mega Man 6?
14- Qual é o nome da música de abertura da versão japonesa do Mega Man 8?
15- Em quais edições do Mega Man e do Mega Man X a música padrão de apresentação do inimigo é tocada?
16- Qual é a arma que elimina o Dr. Wily no Mega Man 8?
17- Quem é o estudante nº 1 do Dr. Light?
18- Quando foi a primeira aparição de Eddie "Flip-Top"?
19- Relate a história de Bass.
20- Em que personagem de desenho animado japonesa Capcom se baseou na criação do Mega Man?

Mauro Sokrates - Via e-mail

FERAS DO TRAÇO

Jeferson Lins do Carmo
Osasco - SP



Luís Cláudio Fabricio
São José dos Campos - SP

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

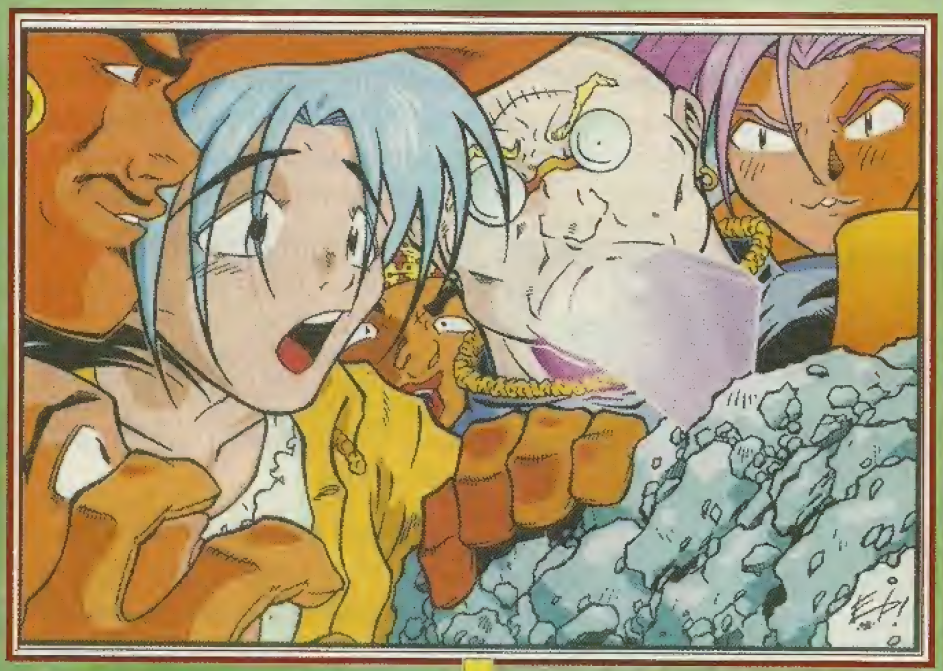
Marcio & Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Alex L. Machado
Jaguaruana - CE

Caio Thiago de Andrade Oliveira
Teresina - PI

José R. M. Pereira
Cachoeiro
Itapemirim - ES

André Luiz
Cassemiro
São Paulo - SP



Eduardo Müller
Porto Alegre - RS

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

GAME SOFT

TUDO PARA GAMELOCADORA

SUPER MESA SYSTEM

- COMANDOS PROFISSIONAIS
- TIMER DIGITAL
- CONTADOR DE EVENTOS
- IDEAL PARA BUFFETS, GAMES SALOONS E RESIDÊNCIA

ARCADE

Placas:
TKOF 98
Marvel Vs. Capcom
Tekken III

Comandos
Botões
Acessórios

SEJA SEU PATRÃO

Gabinete Ex 29' Luxo

MONTE JÁ SEU FLIPERAMA

- JOYSTICK ARCADE
- COMANDOS E BOTÕES PROFISSIONAIS
- ALTA DURABILIDADE

BINGO ELETRÔNICO:

MINI-MARIO PAPAI NOEL

VENDA
CONSULTE-NOS - ATACADO E VAREJO
REMETEMOS PARA TODO O BRASIL
VIA SEDEX

TEL.: (011) 875-9287

RUA PARAPUÃ, 491 - FREGUESIA DO Ó
SÃO PAULO - SP CEP 02831-000
E-mail: gamesoft@mandic.com.br

PRÓ DICAS

Dreamcast

Jogue com os chefes

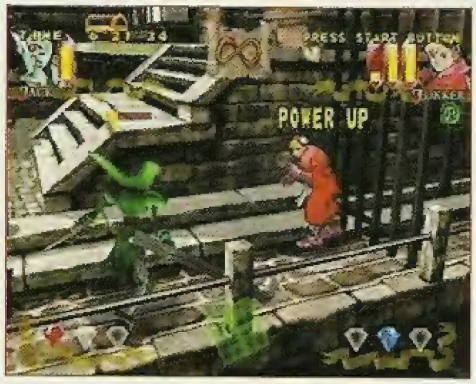
Termine o jogo com todos os personagens para habilitar Kraken. Então termine o game com Kraken para habilitar Valgas. Para jogar com Final Valgas, termine o game com Valgas sem usar continues em qualquer nível de dificuldade. Entre na página 12 do Power Stone Collection para ver Final Valgas. Nota: Final Valgas só pode ser selecionado no versus mode, apenas um player por partida.

Habilitar o livro

Termine o game com todos os personagem para habilitar a maior parte do livro de Power Stone para alguns secrets. Então jogue com estes secrets para destravar o resto do livro.

Virtua battle mode

Habilite Valgas. Então o modo Virtua Battle estará disponível na página 5 do Power Stone Collection. Este modo permite que a visão fique por trás de seu personagem durante a luta.



Controlar a câmera

Para controlar a câmera durante a celebração da vitória, após a luta, use o controle analógico para rotacionar e A para dar zoom.

Mudar a roupa

Para alternar a roupa do personagem, use B para selecionar seu personagem.

Itens bônus

Para habilitar uma shield, heavy chain gun, ray gun, e extending pole, termine o game com 4 personagens diferentes.

Scrap book

Acumule $1000 ou mais no VMS mini-games para habilitar a opção scrap book na página 13 do Power Stone Collection.

Dual Virtua battle mode

Termine o game com Valgas para habilitar este modo na página 6 do Power Stone Collection. Este modo permite jogar no versus mode com o ângulo de visão em cada parte da tela dividida.

Sound test

Acumule $2000 ou mais no VMS mini-games para habilitar a opção sound test na página 25 de Power Stone Collection.

Seqüências finais

Termine o game para acessar a página 14 do Power Stone Collection. Este deve ser usado para ver os finais de qualquer personagem ou os créditos do jogo.

Mudar a visão de vitória

No final da luta, pressione o direcional ou o controle analógico para mudar o ângulo de visão e pressione A para mover a câmara.

ARCADE

DAYTONA USA 2

Pistas ao contrário

Na tela de seleção, segure Start e escolha um circuito.

PLAYSTATION

Syphon Filter

Todas as armas e munição infinita

Pause o game e coloque o cursor sobre o menu de armas. Então segure → + L2 + R2 + ○ + □ + X.

Level Select

Pause o game e vá para o menu de opções. Coloque o cursor sobre a opção Select Mission, e segure ← + L1 + R1 + SELECT + □ + X. Não é muito fácil mas se o código entrar corretamente será confirmado pelo pessoal da Game Sages.

PLAYSTATION

COLONY WARS: VENGEANCE

Cheat mode

Entre com a password **"Blizzard"** para habilitar armas secundárias infinitas, level select, todas as naves, dinheiro, e mais algumas coisas. Entre com **"Stormlord"** para desabilitar o código.

Entre com os códigos abaixo para acessar as funções correspondentes.

Vampire: Invencibilidade
Tornado: Todas as armas
Chimera: Armas secundárias infinitas
Avalanche: afterburner infinito
Hydra: toneladas de tokens
Thunderchild: Todas as naves disponíveis
Demon: selecionar missão e final

N64

VIGILANTE 8

Jogue com Dave: Complete o modo **"Quest"** com Chassey Blue e Slick Clyde.
Jogue com Convoy: Complete o modo **"Quest"** com Sheila e John Torque.
Jogue com Molo: Complete o modo **"Quest"** com Loki e Houston 3.
Jogue com Sid Burn: Complete o modo **"Quest"** com Boogie e Beezwax.
Jogue com "Y" the Alien: Complete o modo **"Quest"** com todos os personagens.
Level bônus: Complete todas as missões de **"Y"** the Alien no **"Quest"** mode para habilitar um level bônus exclusivo do Nintendo 64 chamado Super Dreamland 64.

N64

SNOWBOARD KIDS 2

Jogue com Mr. Penguin: Derrote Mr. Penguin durante a training season para habilitá-lo como um personagem selecionável.
Jogue com Mr. Dog: Complete o text skill **"Shoot Cross"** usando apenas um papel para cada caixa postal.
Jogue com Damien no expert mode: Termine o story mode.

Special snowboards

Complete um dos seguintes circuitos no expert mode para habilitar a snowboard especial correspondente:

Snowboard	Característica	Circuito
Poverty	Tira dinheiro	Sunny
Feather	Mais ar	Turtle Island
Ice	Escorregadia	Snowman Boss
Star	Nenhuma	Wendy's House
Rich	Soma dinheiro	Linda's Castle
Dragon	Rockets e wings	Dinosaur Boss
Ninja	Invisibilidade	Starlight Highway
Charm	Proteção de fantasma	Haunted House
High-Tech	Velocidade	Mecha-Damien

PLAYSTATION

LAST BLADE

Personagens bônus

Termine o game e então volte para a tela de seleção de personagens e pressione L1 + R1 + L2 + R2. Após isso, os três chefes, Kojiroh, Tanuki Akari, e Deku Shigen irão aparecer.

PLAYSTATION

COOL BOARDERS 3

Adquirir mais boards e personagens

Comece uma corrida no nível de dificuldade Pro e bata o record que é mostrado no fundo da tela.

PLAYSTATION

MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

Mudar a cor do personagem

Escolha seu personagem pressionando CF ou SF.

Opções bônus para a versão japonesa

Termine o game sem perder nenhum round. Então opções extras irão aparecer no options menu, incluindo aumento de velocidade para oito estrelas e barra de combo cheia.

Cheat mode

Coloque o cursor sobre **"Options"** no menu principal e pressione rapidamente R1, ○, ←, ▲, ▲.

Cheat Menu para a versão japonesa

Na tela do menu principal, pressione rapidamente L1, X, ←, □, □.

Ex Options

Para acessar as opções EX, coloque o cursor sobre Battle Mode e rapidamente pressione: L1, X, ←, □, □. Se funcionar, você irá para a tela EX options onde poderá mudar a velocidade de recuperação de energia, a duração da barra de super, e escolher se quer 1P ou 2P para ser controlado pelo computador.

Jogue com Armored Spiderman

Coloque o cursor sobre Spiderman na tela de seleção de personagens e então segure SELECT e pressione qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Shadow Charlie

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Dhalsim, segure Select e pressione qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Evil Sakura

Coloque o cursor sobre Hulk na tela de seleção de personagens e então segure SELECT e aperte qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Hulk cinza

Faça o truque para jogar com Evil Sakura e escolha Hulk como seu parceiro.

Jogue com Mech Zangief

Coloque o cursor sobre Blackheart na tela de seleção de personagens e então segure SELECT e aperte qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Mephisto

Coloque o cursor sobre Omega Red na tela de seleção de personagens e então segure SELECT e aperte qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Shadow

Coloque o cursor sobre Dhalsim, segure SELECT e aperte qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com U.S. Agent

Coloque o cursor sobre Vega na tela de seleção de personagens e então SELECT e segure qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Cyber Akuma (versão americana)

Termine o game com qualquer personagem sem pegar nenhum continue. Então, na tela de seleção de personagem coloque o cursor sobre Akuma, pressione Select (5 vezes) e aperte qualquer botão de soco ou chute.

Jogue com Apocalypse (versão americana)

Termine o game com qualquer personagem sem pegar continue. Então, na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Akuma, pressione Select (6 vezes) e pressione qualquer botão.

Jogue com Mech-Gouki (versão jap.)

Termine o game com qualquer personagem. Então entre na tela de opções e selecione **"Same Character Mode".** Depois, na tela de seleção de personagens no modo arcade ou versus, coloque o cursor sobre Gouki (Akuma), segure Select e pressione qualquer botão de soco ou chute e selecione Gouki novamente e pressione qualquer botão de soco ou chute.

Jogar com o mesmo personagem (versão jap.)

Termine o game com qualquer personagem. Então o mesmo personagem deverá ser escolhido por ambos os jogadores na tela de seleção de personagens.

Trocar de personagem antes da luta

Selecione seus personagens e então segure L1 + L2 + R1 + R2 antes da tela **"Now Loading"** aparecer. Então, quando a luta começar, o segundo personagem que você escolheu será o lutador inicial.

Explodir Dan

Segure o botão de soco fraco após selecionar Dan como seu primeiro personagem. Então, solte o botão após a palavra **"Fight"** desaparecer.

Pulo quádruplo para Norimaro

Selecione Norimaro e segure chute fraco + soco médio + chute forte na tela de versus até o round começar. Norimaro poderá saltar agora quatro vezes no ar.

Velocidade do jogo mais rápida

Selecione qualquer personagem e segure chute fraco + chute médio + chute forte até a palavra **"Fight"** desaparecer.

Mudar ordem dos personagens na tela de versus

Pressione soco fraco + soco médio + soco forte.

PC

Vigilance

Exibir AI Status

Durante o jogo, pressione ENTER para trazer o console e então escreva **"state"**.

Exibir Frame Rate

Durante o jogo, pressione ENTER e então escreva **"fps"**.

God Mode

Durante o jogo, pressione ENTER e então escreva **"cheat"** para entrar no god mode.

Aumentar Power-ups

Durante o jogo, pressione ENTER e então escreva **"maxfps"**.

Suicídio

Durante o jogo pressione ENTER e então escreva **"suicide"**.

Caminhar através de paredes

Durante o jogo, pressione ENTER e então escreva **"ghost"**.

PC

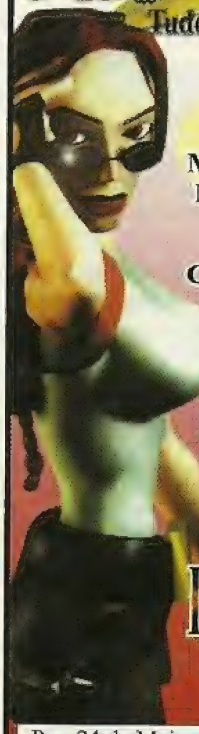
SOUTH PARK

Big head mode

Entre no options menu, clique no canto esquerdo da tela, e entre com o código **"egotrip"**.
Nota: só funciona no single player mode.

Para anunciar ligue: (011) 3641 - 0444

Play GameZ®
Tudo para seu Playstation



CDs
Mais de 500 títulos!
Muitas novidades!

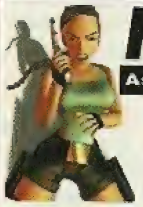
Playstations
Contr. Analógicos
Pistolas
Volantes
Luvas
Game Sharks
Memory Cards
e muito mais!!!

E a mais recente novidade:
INTERCEPTOR
Assista filmes em VCD no seu Playstation!!!

Rua 24 de Maio, 188 - 2º andar - Sala. 219
Telefax:: (011) 222-0210 - São Paulo - SP
(Entrada também pela D. José de Barros, 301)
e-mail: wiederman@hotmail.com

FLIPPER GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA EM GAMES
- CONSERTOS
- TRANSCODIFICAÇÃO
- DESTRAVAMENTO (SAT E PSX)
- COMPONENTES E KITS
- CURSOS PARA LOCADORAS E LOJAS
- PREÇOS ESPECIAIS P/ OFICINAS E LOCADORAS
- TUDO VIA SEDEX

Av. Amador Bueno da Veiga, 607 - Penha
CEP - 03635-000 Fone: (011) 6941-6478 (loja)
Fone/Fax: (011) 6958-5801 (oficina) - São Paulo



FRATELLO GAMES
Assistência Técnica Completa
- CHAVEAMENTO
- TRANSCODIFICAÇÃO
- CONSERTOS EM GERAL
- ACESSÓRIOS PARA ARCADE

VENDAS DE GAMES E ACESSÓRIOS
DESCONTO ESPECIAL PARA LOCADORAS E OFICINAS

Atendemos via Sedex
p/ todo o Brasil - inclusive consertos
R: Santa Efigênia, 295 - 2º andar Loja 215
Fone: (011) 224-9418

PROGAMES

SEJA UM FRANQUIADO PROGAMES !
É MAIS FÁCIL DO QUE VOCÊ IMAGINA.

SOLICITE MATERIAL INFORMATIVO VIA INTERNET OU JUNTO AO NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING.

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo - SP - CEP 05060-000
Tel.: (011) 3641-0444 - E-mail: progames@node1.com.br

GAME SHARK

FINAL FANTASY VI

Dinheiro infinito 8002F860 967F
..... 8002F862 0098
Todas as Summon 3002FA69 00FF
..... 3002FA6A 00FF
..... 3002FA6B 00FF
..... 3002FA6C 00FF
Todas as Magias para Tena
..... B0180001 00000000
..... 3002FA6E 00FF
..... B0150001 00000000
..... 3002FA86 00FF
..... B0090001 00000000
..... 3002FA9B 00FF
Max EXP para todos os personagens
..... B00D0025 00000000
..... 3002F611 007F
..... B00D0025 00000000
..... 3002F612 0096
..... B00D0025 00000000
..... 3002F613 0098
Max Status para todos os personagens
..... B00D0025 00000000
..... 3002F61A 0080
..... B00D0025 00000000
..... 3002F61B 0080
..... B00D0025 00000000
..... 3002F61C 0080
..... B00D0025 00000000
..... 3002F61D 0080
Itens infinitos B1000001 00000000
..... 3002F969 000A
Todos os Itens B1000001 00000001
..... 3002F869 0000

SYPHON FILTER

(Testado na versão 2.4 do GS)

Armor infinita [Note 1] 80068BEE 2400
Munição infinita para todas as armas quando você as tiver pego
..... 800467C6 2400
Timer infinito para todos os levels
..... 80116690 FFFF
Maioria das armas e 13º modificador de itens ..... 80115FB8 00??
..... 80115FBC 6FFF
..... 80115FBE 0020
Todos os levels na tela de seleção de fases 801462AA 0B14

Códigos para as fases Georgia Street
Armor infinita 801A8BDA 0258
Energia infinita 801A8BDC 0096
Destroyed Subway
Armor infinita 801A2EE2 0258
Energia infinita 801A2EE4 0096
Main Subway Line
Armor infinita 801C6CCA 0258
Energia infinita 801C6CCC 0096

PLAYSTATION

Washington Park
Armor infinita 801AA442 0258
Energia infinita 801AA444 0096
Freedom Memorial
Armor infinita 801C0496 0258
Energia infinita 801C0498 0096
Expo Center Reception
Armor infinita 801AC26E 0258
Energia infinita 801AC270 0096
Expo Center Dinorama
Armor infinita 801A9ABA 0258
Energia infinita 801A9ABC 0096
Rhoemer's Base
Armor infinita 801A9292 0258
Energia infinita 801A9294 0096
Base Bunker
Armor infinita 801B381E 0258
Energia infinita 801B3820 0096
Base Tower
Armor infinita 801C5A5A 0258
Energia infinita 801C5A5C 0096
Base Escape
Armor infinita 801AE44E 0258
Energia infinita 801AE450 0096
Rhoemer's Stronghold
Armor infinita 801AD592 0258
Energia infinita 801AD594 0096
Stronghold Lower Level
Armor infinita 801AB066 0258
Energia infinita 801AB068 0096
Stronghold Catacombs
Armor infinita 801ACE96 0258
Energia infinita 801ACE98 0096
PHARCOM Warehouses
Armor infinita 801AACF2 0258
Energia infinita 801AACF4 0096
PHARCOM Elite Guards
Armor infinita 801A4566 0258
Energia infinita 801A4568 0096
Warehouse 76
Armor infinita 801B725E 0258
Energia infinita 801B7260 0096
Silo Access Tunnels
Armor infinita 801A2092 0258
Energia infinita 801A2094 0096
Tunnel Blackout
Armor infinita 801B0A62 0258
Energia infinita 801B0A64 0096
Missile Silo
Armor infinita 801AD5D2 0258
Energia infinita 801AD5D4 0096
Parar timer 80116BAC 008A

Códigos para as armas
Ammo Reload Silenced 9mm
..... 8012F0B4 03E7
Ammo infinita para Silenced 9mm
..... 8012F0B6 0063
Maxed Ammo Reload .45
..... 8012F0C0 03E7
Ammo infinita para .45
..... 8012F0C2 0063
Ammo Reload G-18 ..... 8012F0C4 03E7
Ammo infinita para G-18
..... 8012F0C6 0063
Ammo Reload Combat Shotgun
..... 8012F0C8 03E7
Ammo infinita para Combat Shotgun
..... 8012F0CA 0063
Ammo Reload Shotgun
..... 8012F0CC 03E7
Ammo infinita para Shotgun
..... 8012F0CE 0063
Ammo Reload PK-102
..... 8012F0D0 03E7
Ammo infinita para PK-102
..... 8012F0D2 0063
Ammo Reload M-16 ..... 8012F0D4 03E7
Ammo infinita para M-16
..... 8012F0D6 0063
Ammo Reload EIZ-2 ..... 8012F0D8 03E7
Ammo infinita para EIZ-2
..... 8012F0DA 0063
Ammo Reload HK-5 ..... 8012F0DC 03E7
Ammo infinita para HK-5
..... 8012F0DE 0063
Ammo Reload NightVision Rifle
..... 8012F0E0 03E7
Ammo infinita para NightVision Rifle
..... 8012F0E2 0063
Maxed Ammo Reload Sniper Rifle
..... 8012F0E4 03E7
Ammo infinita para Sniper Rifle
..... 8012F0E6 0063
Ammo Reload M-79 ..... 8012F0F0 03E7
Ammo infinita para M-79
..... 8012F0F2 0063
Ammo Reload K3G4 ..... 8012F0F4 03E7
Ammo infinita para K3G4
..... 8012F0F6 0063
Ammo Reload Grenade
..... 8012F0FC 03E7
Granada infinita 8012F0FE 0063
Ammo Reload Gas Grenade
..... 8012F100 03E7
Ammo infinita para Gas Grenade
..... 8012F102 0063

Dígitos que acompanham os códigos para a maioria das armas e 13º Modificador de itens

04 - .45
05 - G-18
06 - Combat Shotgun
07 - Shotgun
08 - PK-102
09 - M-16
0A - EIZ-2
0B - HK-5
0C - NightVision Rifle
10 - M-79
11 - K3G4
12 - Viral Scanner
13 - Grenade
14 - Gas Grenade
17 - Card Key
18-C4 Explosives
19 - Antigen

Nota 1: Com este código as únicas formas de morrer, ou matar inimigos, são com um tiro na cabeça ou ferido em uma explosão.

GAME SHARK

PLAYSTATION

SILENT HILL

Atravessar paredes (Nota 1)
..... 8006A1F8 A88B
..... 8006A1FA 0801
..... 8006A264 A8A2
..... 8006A266 0801
Munição infinita para todas as armas / sem reload
..... 800B9BD8 0001
Energia infinita
..... 300B9C8D 0040
..... 800B9C8E 0006
Obter Mapa
..... 800BC768 0002
Modificador de arma empunhada
..... 300BC6AE 00??
Sempre primeiro save. 800BC6AA 0000
Load rápido (Nota 2)
..... D00BC33C 0110
..... 800BC88C 0008
Maximum Brightness no Options
..... 300BC31B 001F
Roller Skate Mode
..... 800B9D02 3800
Todos os itens 1
..... 50002804 0000
..... 300BC605 00FF
Tempo do game 0:0:0
..... 800BC854 0000
..... 800BC856 0000
Todos os itens 2
..... 80053136 2400
Rádio sempre ativado
..... 800BC6B0 0001
Mapa completo
..... 800BC7D8 FFFF
..... 800BC7DA FFFF
..... 800BC7DC FFFF
..... 800BC7DE FFFF
..... 800BC7E0 FFFF
Lanterna sempre ativada
..... 800BBF2C 0100
Controlar Demo Mode (Nota 3)
..... D00BC33C 0100
..... 800BC882 00E0
..... D00BC33C 0100
..... 800BBE28 0004
Todas as armas (Nota 4) 50000404 0001
..... 300BC604 00A0
..... 50000304 0001
..... 300BC614 0080
..... 50000404 0001
..... 300BC620 0084
..... 300BC630 00E2
Obtrer Máx. Slots
..... 300BC6AF 0028
Modificador de inventário
Slot 1 - Max 255
..... 800BC604 FF??
Slot 2 - Max 255
..... 800BC608 FF??
Slot 3 - Max 255
..... 800BC60C FF??
Slot 4 - Max 255
..... 800BC610 FF??
Slot 5 - Max 255
..... 800BC614 FF??
Slot 6 - Max 255
..... 800BC618 FF??
Slot 7 - Max 255
..... 800BC61C FF??
Slot 8 - Max 255
..... 800BC620 FF??
Slot 9 - Max 255
..... 800BC624 FF??
Slot 10 - Max 255
..... 800BC628 FF??
Slot 11 - Max 255
..... 800BC62C FF??
Slot 12 - Max 255
..... 800BC630 FF??
Slot 13 - Max 255
..... 800BC634 FF??
Slot 14 - Max 255
..... 800BC638 FF??
Slot 15 - Max 255
..... 800BC63C FF??
Slot 16 - Max 255
..... 800BC640 FF??
Slot 17 - Max 255
..... 800BC644 FF??
Slot 18 - Max 255
..... 800BC648 FF??
Slot 19 - Max 255
..... 800BC64C FF??
Slot 20 - Max 255
..... 800BC650 FF??
Slot 21 - Max 255
..... 800BC654 FF??
Slot 22 - Max 255
..... 800BC658 FF??
Slot 23 - Max 255
..... 800BC65C FF??
Slot 24 - Max 255
..... 800BC660 FF??
Slot 25 - Max 255
..... 800BC664 FF??
Slot 26 - Max 255
..... 800BC668 FF??
Slot 27 - Max 255
..... 800BC66C FF??
Slot 28 - Max 255
..... 800BC670 FF??
Slot 29 - Max 255
..... 800BC674 FF??
Slot 30 - Max 255
..... 800BC678 FF??
Slot 31 - Max 255
..... 800BC67C FF??
Slot 32 - Max 255
..... 800BC680 FF??
Slot 33 - Max 255
..... 800BC684 FF??
Slot 34 - Max 255
..... 800BC688 FF??
Slot 35 - Max 255
..... 800BC68C FF??
Slot 36 - Max 255
..... 800BC690 FF??
Slot 37 - Max 255
..... 800BC694 FF??
Slot 38 - Max 255
..... 800BC698 FF??
Slot 39 - Max 255
..... 800BC69C FF??
Slot 40 - Max 255
..... 800BC6A0 FF??

Itens que acompanham os códigos modificadores de inventário

20 - Health Drink
21 - First Aid Kit
22 - Ampoule
40 - Lobby Key
41 - House Key
42 - Key of Lion
43 - Key of Woodman
44 - Key of Scarecrow
45 - Library Reserve Key
46 - Classroom Key
47 - K.Gordon Key
48 - Drawbridge Key
49 - Basement Key
4A - Basement Storeroom Key
4B - Examination Room Key
4C - Antique Shop Key
4D - Sewer Key
4E - Key of Ophiel
4F - Key of Hagith
50 - Key of Phaleg
51 - Key of Bethor
52 - Key of Aratron
53 - Nota: para School
54 - Nota: Doghouse
55 - Picture Card
57 - Sewer Exit Key
58 - Channeling Stone
60 - Chemical
61 - Gold Medallion
62 - Silver Medallion
63 - Rubber Ball
64 - Flauros
65 - Plastic Bottle
66 - Unknown Liquid
67 - Plate of Turtle
68 - Plate of Hatter
69 - Plate of Cat
6A - Plate of Queen
6B - Blood Pack
6C - Disinfecting Alcohol
6D - Lighter
6E - Video Tape
70 - Kaufmann Key
71 - Receipt
72 - Safe Key
73 - Magnet
74 - Motorcycle Key
75 - Bird Cage Key
76 - Pliers
77 - Screwdriver
78 - Camera
79 - Ring of Contact
7A - Stone of Time
7B - Amulet of Solomon
7C - Crest of Mercury
7D - Ankh
7E - Dagger of Melchior
7F - Disk of Ouroboros
80 - Kitchen knife
81 - Steel Pipe
82 - Rock Drill
84 - Hammer
85 - Chain Saw
86 - Katana
87 - Axe
A0 - Handgun
A1 - Hunting Rifle
A2 - Shotgun
A3 - Hyper Blaster
C0 - Handgun Bullets
C1 - Rifle Shells
C2 - Shotgun Shells
E0 - Flashlight
E1 - Pocket Radio
E2 - Gasoline Tank

Nota 1: *Tome cuidado quando estiver dentro de uma parede, pois o ângulo da câmera muda e você precisará saber onde está para voltar sobre a tela.*

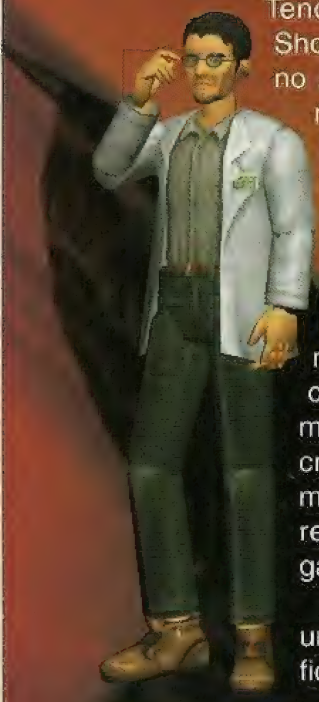
Nota 2: *Com este código, vá para a tela de save game e pressione ↑ e L2 (não use em qualquer lugar, mas no menu de save).*

Nota 3: *Com este código, pressionando L2 quando na tela título aparecerem os textos, o código é ativado, então espere um game demo carregar e você terá o controle.*

Nota 4: *Este código poderá dar outros itens, a não ser que você comece outro jogo.*

BLUE STINGER

MAIS RESIDENT EVIL?



Tendo sido anunciado na Tokyo Game Show e prometido para 3 de dezembro no Japão, o tão esperado Blue Stinger, mais um jogo no estilo de Resident Evil, finalmente foi lançado em 25 de março.

Como seu primeiro projeto para o Dreamcast, a Climax Graphics quis fazer um jogo de ação ininterrupta e isso ela conseguiu. Os puzzles, que normalmente consistem em encontrar card keys para abrir portas e ativar mecanismos ou completar eventos cronometrados, são bem lógicos, permitindo que até jogadores iniciantes o resolvam, e em quase toda parte do game há o que fazer.

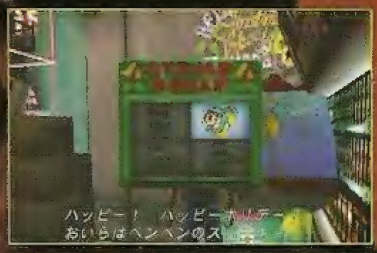
Você é Eliot G. Ballad e faz parte de um grupo chamado ESER, que vai verificar o que aconteceu em uma ilha chamada Dinossaur Land, no México, que teve sua comunicação com o continente interrompida. O brilhante enredo flui bem, permitindo aos jogadores especularem o que está por vir.

Os magníficos gráficos, que são o ponto forte do jogo, diferem-se de RE por serem completamente em 3D, tudo em tempo real. São uma mistura de Sonic Adventure e House of the Dead 2, muito bem detalhados, inclusive os olhos e os cabelos dos personagens. As cenas em CG se ajustam bem ao longo do jogo. Belas texturas, áreas coloridas e os detalhes ajudam no visual. Os ambientes possuem um bom efeito de transparência, iluminação e efeitos de água e fogo bem realistas.

Infelizmente as negligências em Blue Stinger são, às vezes, bem notadas, o que parece ser uma característica dos primeiros games do Dreamcast.

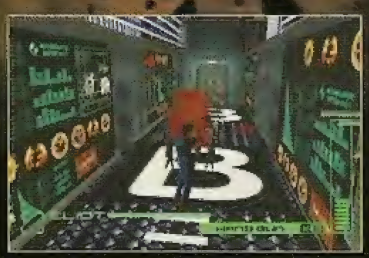
Os movimentos dos personagens, principalmente dos dois principais, não é bem o que se esperava de um console de 128 bit. Os personagens se movem lentamente, especialmente quando estão feridos, horrível.

Os ângulos de câmera, mesmo tendo a Climax contratado talentos de Hollywood para supervisionar, se tornaram um dos maiores problemas do jogo. A câmera é semi-fixa e move sozinha, mas, às vezes, em hora errada, atrapalhando a jogabilidade, ou continua fixa no personagem enquanto você quer ter uma idéia de onde estão os monstros.



A música foi criada pelo talentoso compositor japonês Toshihiko Sawatari e é de excelente qualidade na abertura, mas durante o jogo, poderia ser um pouco mais variada. Os efeitos sonoros são legais, como o som de tiros, espada a laser e vidro quebrando quando você pisa. Você também pode ouvir os passos dos inimigos quando eles se aproximam, o que é essencial porque você só os vê quando eles já estão muito perto.

Durante este game, centrado em ação e exploração, você pode trocar entre 2 personagens, cada um com armas e habilidades diferentes. Terminando o jogo uma vez você tem direito a jogar um replay um pouco diferente. A aventura e ação são bem equilibradas, desafiando o jogador com puzzles e tarefas após cada ataque de zumbi ou luta contra um chefe. Você deverá procurar medicamentos para uma pessoa ou correr contra o tempo para evitar uma explosão.



Fora alguns problemas, Blue Stinger é um game divertido. Quando você pensa que está próximo do final, outro objetivo ou mudança do enredo ajudam a dar de 15 a 20 horas de jogo.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

BLUE STINGER	
CLIMAX	GD
ADVENTURE	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	3.8
JOGABILIDADE	2.3
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	3.9

PRÓS

- Os gráficos são limpos e cheios de detalhes
- Os efeitos visuais são incríveis
- Uma história simples e bem concreta

CONTRAS

- A jogabilidade está muito lenta, chega a irritar
- A dublagem dos personagens são horríveis
- Os ângulos de câmera não acompanham bem seu personagem

CLAS. FINAL 3.7

MARVEL VS. CAPCOM
CLASH OF SUPER HEROES

UMA CONVERSÃO MAIS QUE PERFEITA

Marvel Vs. Capcom é o segundo jogo da Capcom para o Dreamcast, que vem testar a capacidade 2D do console. Depois de X-Men Vs. Street Fighter e Marvel Super Heroes Vs. Street Fighter, a idéia já perdeu um pouco a graça mas a diversão é intensa. O game foi lançado mais ou menos há um ano atrás para o arcade e agora é convertido para DC com praticamente nenhuma perda de animação.

Ao contrário de X-Men Vs. Street Fighter para o Playstation não há slowdown em Marvel Vs. Capcom e os comandos respondem rapidamente. É uma incrível demonstração de que o Dreamcast não só pode rodar jogos 2D, mas supera a capacidade do Saturn.

Os personagens disponíveis são: do time Marvel, Spider-Man, Wolverine, Captain America, Gambit, Hulk, War Machine e Venom. No time da Capcom, Ryu (sem Ken), Chun Li, Zangief, Morrigan (Darkstalkers), Captain Commando (do game de mesmo nome), Strider Hiryu (Strider), Jin Saotome (Cyberbots), Rockman (Megaman nos Estados Unidos), além de Roll, a irmãzinha de Rockman, Lilith, Hulk Laranja, Shadow Lady, War Machini Dourado e Red Venom como personagens secretos, com todos os golpes do arcade, como Special moves, Super Moves, Tag Team Super, etc. Eles parecem menores que os da versão arcade, mas foi incluída uma opção no menu de configurações para ajustá-los a qualquer tamanho de tela.

Inclui ainda os Special Partners que você pode chamar para te ajudar. Após você escolher seus dois personagens principais, e antes de cada luta, um 'Special Partner' de um total de 20 será escolhido aleatoriamente, ou através de truque (confira ao lado) e você poderá chamá-lo para a batalha pressionando soco médio e chute médio ao mesmo tempo. Ele virá e ferirá seu oponente. Cada Special Partner pode ser usado um número específico de vezes. Os Special Partners são: Arthur (Ghosts 'n Goblins), Pure & Dora (Capcom Quiz World 2), Saki, Princess Devilot (Cyberbots), Michelle Heart (Ales's Wing), Lou (Chariot and Roosters), Anita (Darkstalkers), e Ton-Fu (Strike Rider Wyvern) de games da Capcom, como Cyclops, Psylocke, Storm, Collosus, Juggernaut, Magneto, Iceman, Jubilee, US Agent, Rogue e Mighty Thor do universo Marvel. Seus ataques são geralmente fracos, mas podem ser muito úteis.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

MARVEL vs. CAPCOM

CAPCOM	GD
LUTA	1A4JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.1
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.7

PROS
- Uma conversão perfeita do arcade ou até melhor, por obter mais opções.
- Não tem uma câmera lenta sequer

CONTRAS

CLAS. FINAL 4.6

Cada um dos personagens é reproduzido de suas versões originais e se comportam exatamente como nos games originais. Rockman, por exemplo, atira seu mega buster no lugar de um soco forte. Ele pode até mesmo obter armas de seu amigo robô, ou mandar ele atacar.

O mais incrível de Marvel vs. Capcom é que mesmo com quatro personagens na tela, mais especial, o game não dá uma câmera lenta sequer, incrível!!!

Ao invés de um personagem, como na maioria dos jogos de luta, você escolhe dois personagens e uma vez no jogo, dá para controlar seu parceiro pressionando os botões de chute forte e soco forte ao mesmo tempo, permitindo que o seu personagem descanse e recupere energia, até certo ponto, enquanto você luta.

Por causa dessa característica, novos golpes específicos entram no jogo. Os personagens podem usar juntos seus supers para atacar o time adversário causando grande dano. Ambos os personagens possuem uma única barra de super no fundo da tela, que vai enchendo gradualmente quando você acerta seus oponentes. Uma vez que ela se enche, você pode executar um dos vários super moves. Quando ela se enche duas vezes, você pode executar um dos vários ataques enormes com ambos os personagens de uma vez.

O sistema de luta é similar a todos os jogos da série Capcom "VS", você pode associar Mega Man com Spiderman, Hulk com Captain Commando, e até mesmo Captain America com Strider. E requer habilidade, se você não souber o que está fazendo, não irá a lugar algum, é ideal que você conheça as características de cada um.

Como quase todos os games de luta da Capcom inclui os modos: Arcade, Training, Versus e Survival. Para esta versão você conta ainda com um modo exclusivo chamado "Cross Fever", que permite 4 players joguem simultaneamente, provocando uma verdadeira festa na tela.

Os gráficos são os mais incríveis 2D já vistos e a música e os efeitos sonoros são cristalinos, com remixes de jogos da Capcom.

Apesar de quase perfeito Marvel Vs. Capcom para o Dreamcast peca no controle, pela localização dos botões. Todos os seis botões são usados, mais o direcional digital. Mas se você tentar fazer combinações que incluam Supers Moves (que requerem pressionar dois botões de mesma força ao mesmo tempo) não chega a ser impossível, mas não é nada confortável.

Tirando esse pequeno problema acima, Marvel Vs. Capcom é um grande jogo e a Capcom está de parabéns por mais este.

DICAS

MUDAR O LÍDER ANTES DA LUTA

Como no arcade, você poderá escolher qual dos personagens entrará primeiro na partida. Para isso, selecione 2 personagens quaisquer. Na tela de VS, segure os 3 botões de soco até a luta começar. Então o segundo personagem será o primeiro a entrar na batalha.

SELECIONAR O SPECIAL PARTNER

Os Special Partners são organizados em uma ordem predeterminada. O primeiro personagem da primeira fila do box de seleção de Special Partners é numerado como 1, o segundo é 2 e o último da primeira fila é 3. O primeiro personagem da segunda fila é 4, o próximo é 5 e assim por diante. O código funciona segurando Start e certos botões antes do menu Special Partners aparecer. Os botões a serem pressionados são determinados como mostrado a seguir, semelhante a um tipo de código binário: SR = 1, SM = 2, SF = 4, CR = 8, CM = 16, CF = 32. Para adquirir o Special Partner que você desejar, segure os botões correspondentes que darão uma somatória igual ao número do Special Partner. Por exemplo, Magneto é o 3º personagem da 4ª fila, sendo então o número 12. Então, você segura START + SF (4) + CR (8), pois 4 + 8 = 12. Você pode usar a lista a seguir para simplificar as coisas.

Obs.: SR= soco fraco, SM= soco médio, SF = soco forte, CR= chute fraco, CM= chute médio, CF= chute forte.

Depois de escolher os personagens e antes do Special Partner aparecer antes de cada luta, pressione Start e segure os botões correspondentes. Continue segurando os botões até o começo da luta.

(1) UNKNOWN SOLDIER: SR
(2) LOU: SM
(3) ARTHUR: SR+SM
(4) SAKI: SF
(5) TON-POOH: SR+SF
(6) DEVILOT: SM+SF
(7) ANITA: SR+SM+SF
(8) PURE & FUR: CR
(9) MICHELLE HEART: SR+CR
(10) THOR: CR+SM
(11) CYCLOPS: SR+CR+SM
(12) MAGNETO: CR+SF
(13) STORM: SR+CR+SF
(14) JUBILEE: CR+SM+SF
(15) ROGUE: SR+CR+SM+SF
(16) PSYLOCKE: CM
(17) JUGGERNAUT: SR+CM
(18) ICEMAN: SM+CM
(19) COLOSSUS: SR+SM+CM
(20) US AGENT: CM+SF
(21) SHADOW: SR+CM+SF
(22) SENTINEL: SM+CM+SF

LUTAR CONTRA PERSONAGENS SECRETOS

Esses personagens irão aparecer como extra oponentes no Estágio 6 para lutar com você. Nesta versão do DC, há uma razão extra para adquirir estas lutas extras. Elas te permitem salvar o "acesso fácil" para esses personagens secretos. Também dá acesso ao modo Onslaught . Então, selecione 2 personagens quaisquer. Cumpra as condições abaixo antes de alcançar o sexto estágio sem perder nenhum personagem. Então o personagem ao qual você cumpriu as condições irá aparecer. Ganhando ou perdendo, você terá a opção "easy access" para que o que o personagem secreto habilitado possa ser salvo.

RED VENOM

- Mude o líder em cada estágio
- First attack em cada estágio (acerte o primeiro golpe da luta)
- Super Finish (qualquer tipo) em cada estágio
- 4 Variable Cross (SF + CF) finishes

HULK LARANJA

- 2 Super Finishes (qualquer tipo)

WAR MACHINE DOURADO

- 2 Variable Cross (SF + CF) finishes

SHADOW LADY

- Use o Special Partner uma vez em cada estágio
- Variable Cross (SF + CF) finishes em cada estágio
- 1 Special Partner finish (SM + CM)

LILITH

- Use Special Partner uma vez em cada estágio

2 Team Super Finishes (↓, ↘, → /↓, ↙, ← + SF + CF)

- 1 Special Partner finish (SM + CM)

ROLL

- Use Special Partner uma vez em cada estágio
- 2 Variable Cross (SF + CF) finishes
- 1 Special Partner finish (SM + CM)

ONSLAUGHT MODE

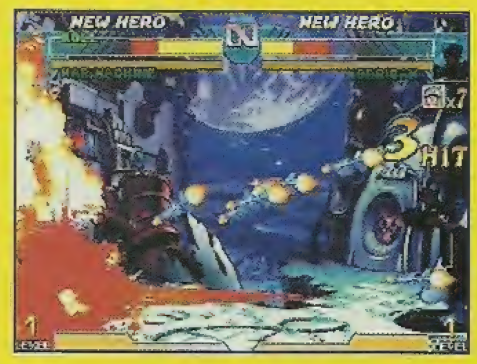
Neste modo, há 2 opções, VS COM ou VS 2P. O 1º jogador sempre será Onslaught. Se VS COM for escolhido, você lutará infinitamente com personagens controlados pelo CPU. VS 2P é a penas 1P como Onslaught contra qualquer personagem escolhido para 2P. Obtenha "easy access" para os 6 personagens secretos acima. O modo "Onslaught" irá aparecer na tela título.

JOGUE COM LILITH

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2), ↑ (2), ↓ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), →, ←, ↓ (4 vezes), → (2 vezes), ↑ (4 vezes), ← (2 vezes), ↓ (4 vezes), →, ↓. Lilith irá aparecer debaixo de War Machine.

JOGUE COM RED VENOM

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun Li e pressione →, ↓ (4 vezes), ←, ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑. Red Venom irá aparecer acima de Chun Li.



JOGUE COM ROLL

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Zangief e pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑, →, ↑ (2 vezes), → (2 vezes). Roll irá aparecer à direita de Mega Man.

JOGUE COM HULK LARANJA

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Chun Li e pressione → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), → (2 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), → (4 vezes), ←, ↑. Hulk laranja aparecerá acima de Ryu.

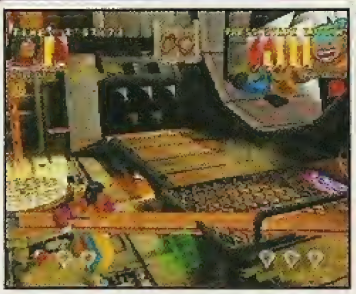
JOGUE COM SHADOW LADY

Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Morrigan e pressione ↑, → (2 vezes), ↓ (4 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (5 vezes). Shadow Chun Li aparecerá acima de Gambit.

JOGUE COM WAR MACHINE DOURADO

Na tela de seleção de personagem, coloque o cursor sobre Zangief e pressione ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↓ (2 vezes), ← (2 vezes), ↑ (4 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (4 vezes), → (2 vezes), ↑ (2 vezes), ← (2 vezes), ↓ (2 vezes), → (2 vezes), ↑ (5 vezes). War Machine irá aparecer acima de Zangief.

POWER STONE



A interatividade com o cenário é muito grande, até poste pode ser arrancado do chão.

À primeira vista os gráficos nem aparentam ser em 3D, parecem mais desenho animado.

A CAPCOM ESTRÉIA NO DREAMCAST

Power Stone é o primeiro título da Capcom para o Dreamcast e é também fighting game de arena, totalmente 3D, com uma jogabilidade bem simples e belos gráficos.

Lançado primeiramente para arcade, o game é bastante original. Você pode interagir com objetos achados ao longo das fases, usando-os contra os adversários.

Todos os personagens são inéditos, interessantes e divertidos para jogar, cada um com uma personalidade diferente. São oito lutadores: Fokker, um jovem inglês, Rouge, uma misteriosa feiticeira; Wang Tang, um chinês praticante de artes marciais; Ryoma, o samurai japonês; Ayame, a japonesa atraente; Gunrock, o fortão; Jack the Slayer, um estranho personagem que luta com lâminas; e Galuda, um guerreiro índio. E os chefes: Kraken, um velho pirata; Valgas; e Valgas Final, um monstro enorme.

O objetivo do jogo é pegar as três pedras de poder em cada fase, que são vermelha, azul e amarela, para adquirir super poderes por um certo tempo. Quando a luta começa, cada lutador leva uma powerstone e a terceira se materializa um pouco depois.

Os gráficos não são tão detalhados como em Virtua Fighter 3TB, mas são surpreendentes. Os estágios são bem projetados e construídos: "Londo" é mostra uma Londres do século XIX, com lâmpadas a gás e cafés ao ar livre; "Mahdad" é uma paisagem oriental antiga; "Manches", um distrito Manchester; "Oedo", um ambiente japonês; "Dullstown", um clássico bar ocidental com barris de cerveja; "Dawnvolta", uma fase complicada cheia de perigo com lâminas gigantes girando; "Mutsu", uma tradicional residência de samurai; e "Tong-An", um clássico restaurante chinês com jarros enormes. Tudo nos estágios é 3D, de mesas a armas.

Na parte sonora a Capcom decidiu usar um soundtrack orquestrado na linha de Indiana Jones. Cada música se ajusta à fase, criando um clima de excitação. Os efeitos sonoros são agradáveis e as vozes são como geralmente nos jogos da Capcom, de primeira.

A jogabilidade é basicamente uma mistura de Street Fighter, Bomberman, Poy Poy, Streets of Rage, Final Fight, tudo em 3D. Você luta contra um oponente em uma área aberta, que normalmente consiste em locais com muitos objetos como cadeiras, mesas, etc.

Os controles são muito simples: botão A para pular, X para socar, Y para chutar e B é soco + chute. Pressionando B você arremessa o oponente ou pega itens. Os combos são concluídos com os básicos chain combos como "soco, soco, soco" ou "chute, chute, chute" e/ou mistura dos dois botões. Não há botão de bloqueio, mas você pode esquivar ou fugir. Tanta simplicidade acaba atrapalhando pelo limitado número de golpes.

Power Stone possui o modo Arcade, Versus e Options. Você ainda pode abrir o Extra Options e o Power Stone Collection, onde há 15 secrets para você habilitar. Alguns são itens extras que você pode ganhar vencendo com personagens diferentes, como Son Goku's Magical Staff, a clássica Predator Chain Gun e a Power Shield que bloqueia todos os ataques, exceto arremessos. Também os Mini-Games VMS que você habilita vencendo os 2 chefes, Kraken e Valgus. E o Theater Mode, além de outros itens.

A diversão do jogo é alta, você pode lutar um contra o outro como um lutador tradicional, ou correr ao redor da arena como em Ehrgeiz, usando vários objetos, mudando a luta de um espaço geralmente fixo para um ambiente totalmente 3D. Você pode pular sobre cadeiras e usar seu ambiente como trampolim para ataques, pode pegar armas em baús que aparecem na arena, como espadas, lança-chamas, bombas, ou pegar vigas para esmagar o oponente, tudo a 60 fps e gráficos hi-res.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

POWER STONE	
CAPCOM	GD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.6
SOM	4.2
JOGABILIDADE	4.7
ORIGINALIDADE	4.5
DIVERSÃO	4.8

PRÓS

- A interatividade com o cenário é quase total
- A perfeição nos gráficos chega a impressionar

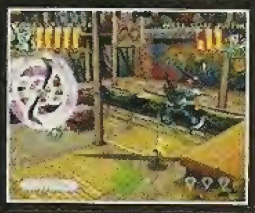
CONTRAS

- Deveria ter mais opções em golpes, já que o game possui poucos

CLAS. FINAL 4.9

COMANDOS GERAIS

X = Soco
Y = Chute
A = Pulo
B = Soco + Chute
L = Soco + Pulo
R = Chute + Pulo
START = Pause



Arremessar = Quando estiver perto do oponente, aperte "B" para arremessar.
Agarrar = Com o botão "B" você também pode pegar postes, se agarrar no teto (em alguns estágios), pegar vigas, etc. Uma vez que você pegue o objeto, use o controle para mover ao redor. Você apenas precisa pressionar "B" uma vez para pegar, não precisa segurar o botão.
Pegar objetos = O botão "B" também serve para pegar a maioria dos objetos da fase. Um círculo aparece em um objeto e você pode pegar e usá-lo como uma arma, como cadeiras, mesas, bancos. Uma vez que você pegue o objeto, você pode lançá-lo, para cima apertando o botão de Chute após pegá-lo, ou para o chão pressionando o botão de Soco. Também pode pegar um objeto, pular e lançar do ar. Com alguns personagens grandes como Gunrock ou Galuda, postes de luz e outras vigas podem ser usadas como armas. Os personagens grandes tem a vantagem de poder pegar objetos que os pequenos não conseguem como mesas enormes. Já no modo Power Drive, alguns personagens podem pegar objetos maiores.
Pegar arma = Quando você avistar um baú, encoste nele para abri-lo e pegue a arma com o botão "B". Uma vez com a arma, você pode usá-la com os botões de Soco ou Chute.
Defender = Pressionando o botão "B" você pode pegar qualquer objeto que é enviado para você. Porém, tem um tempo certo e não funciona para objetos grandes.
Evitar ataque = Se um inimigo está para te atacar, e estiver perto, você pode evitar o ataque segurando "B" e pressionando uma direção no controle. Funciona melhor no controle digital.

ARMAS

Há oito armas principais, para usá-las, pegue-as com o botão "B". As armas aparecem aleatoriamente, normalmente em baús. Cada arma, exceto bomba e coquetel molotov, tem uma barra de energia para evitar que se use armas indefinidamente. Se você for atingido enquanto estiver com uma arma, você perderá esta arma. Para bomba e coquetel molotov, se você for atingido enquanto estiver com um deles, você os derrubará causando explosão. A bomba continuará a contagem regressiva e você poderá pegá-la, mas é perigoso. Você pode usar qualquer destas armas no ar, porém, normalmente elas só funcionam em linha reta, não fazendo curvas para baixo. Todas as armas que acertarem o oponente irão fazê-lo perder uma Power Stone (às vezes duas), portanto use-as sabiamente.
BOMB = Esta arma tem um timer, normalmente começando de 7. Em zero, ela explode mesmo se ainda estiver em suas mãos.
MOLITOV COCKTAIL = Esta arma tem um alcance pequeno, mas a vantagem é que não possui timer.
SWORD = Uma espada longa.
Há dois tipos de swords (espadas) que, embora diferentes, fazem a mesma coisa.
PIPE = Barra de aço.
GIANT HAMMER = Um martelo gigante.
GUN = Arma de fogo, com seis tiros.
FLAMETHROWER = Um lança-chamas muito eficiente.
BAZOOKA = A arma mais poderosa, que causa grande dano.

SISTEMA DE COMBOS

O sistema de combos é bastante simples. Para a maioria dos personagens você pode emendar uma seqüência de ataques com um mínimo esforço.

LEGENDA

S = Soco
C = Chute
A = Arremesso

S,S,S, [S,S] (alguns personagens podem usar cinco socos)
C,C,C, [C,C] (alguns usam cinco chutes)
S,S,S, [A] (alguns personagens podem terminar com um arremesso)
C,C,C, [A]
Você pode misturar S,S,C,C, embora cada personagem tenha uma seqüência própria. O melhor conselho para dominar os combos é experimentar com seqüências diferentes. Para a maioria dos personagens, uma Power Stone será subtraída após um combo.

GOLPES ESPECIAIS

No modo Power Drive, seus ataques como socos e chutes se tornam os mais poderosos, normalmente causam grande dano. Você também pode fazer um ataque especial conhecido como Power Fusion: Soco + Pulo (Botão L) ou Chute + Pulo (Botão R). A maioria dos personagens têm dois diferentes golpes Power Fusion. Todos os golpes Power Fusion podem ser feitos enquanto você estiver no ar. Alguns personagens têm uma Power Fusion adicional pressionando L ou R no ar.

GOLPES

FOKKER

Power Drive
Power Missile = Soco
Power Hariken = Chute
Power Fusion
Power Explosion = Soco + Pulo
Power Rocket = Chute + Pulo

ROUGE

Power Drive
Flames = Soco
Magic Carpet = Chute
Power Fusion
Great Fire = Soco + Pulo
Love Dance = Chute + Pulo
Power Fusion no ar
Skull Fire = Soco + Pulo ou Chute + Pulo

WANGTANG

Power Drive
Dragon Rays = Soco
Dragon's Wind = Chute
Power Fusion
Big Dragon Flash = Soco + Pulo
Mutenryuubu = Chute + Pulo

RYOMA

Power Drive
Reijinken = Soco
Iaizan = Chute
Power Fusion
Mitarezantou = Soco + Pulo
Tenchiryuudan = Chute + Pulo

AYAME

Power Drive
Hanashuriken = Soco
Oukagakure = Chute
Power Fusion
Hyakkaryuuran = Soco + Pulo
Ouka no Mai = Chute + Pulo

GUNROCK

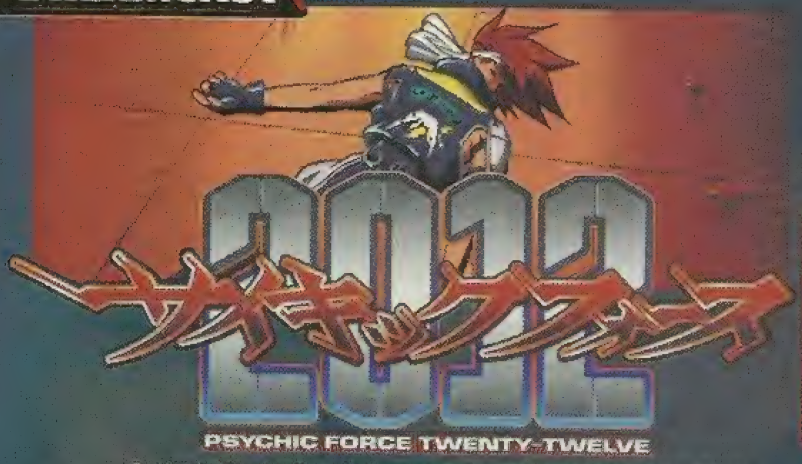
Power Drive
Gun Gun Rock = Soco
Rock the Crash = Chute
Power Fusion
Rock 'n Roll = Soco + Pulo
Ass Kick (?!) = Chute + Pulo

JACK

Power Drive
Rolling Slash = Soco
Round Slash = Chute
Power Fusion
Killer Dance = Soco + Pulo
Misery Rain = Chute + Pulo

GALUDA

Power Drive
Sabaki's Light = Soco
Tenkuu no Sakebi = Chute
Power Fusion
Tenbatsu's Light = Soco + Pulo
Tenkuu no Otakebi = Chute + Pulo



PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

O primeiro Psychic Force foi lançado nos arcades japoneses por volta da metade de 1995, diante da forte concorrência de pesos pesados, como The King of Fighters 95, alcançando um sucesso considerável entre o exigente público nipônico, para surpresa da produtora Taito. Se fora o carisma dos personagens, os poderes exagerados (no melhor estilo de animes), ou mesmo a jogabilidade inovadora o motivo que cativara tantos fãs, isso ninguém sabe. O único fato concreto é que, meses depois, em 96, Psychic Force era lançado para o console de 32-bit da Sony.

Com a criação da novíssima placa para arcades da empresa, a WOLF, capaz de rodar até um milhão de polígonos por segundo, o título renasceu, sob o nome de Psychic Force 2012, durante a última metade de 98. Tempos depois, com a divulgação do lançamento do poderoso Sega Dreamcast, não fora surpresa quando a Taito, após revelar sua presença no time de produção de games para o console, anunciou que seu primeiro game para a nova plataforma seria uma versão de PF2012.

Os mestres psíquicos

O ano é 2010. O cenário, nosso próprio mundo. Nascidos sob as sombrias asas das imensas megalópoles, diante dos contrastes existentes entre as tumultuadas aglomerações e o explendor tecnológico da civilização, seres humanos com incríveis poderes psíquicos caminham na direção da decadência humana. Capazes de cruzar os céus, tendo em suas mãos o domínio sobre os mais diversos elementos, indo desde os ares glaciais ao eterno tempo e espaço.

É diante deste contexto que uma guerra se inicia. De um lado, o grupo radical NOA, tendo como líder o gélido jovem Keith Evans e seus poderes sobre o frio. Julgavam-se os seres supremos diante da fragilidade humana, pretendendo dominá-los e escravisá-los. Do outro, o mestre das chamas Burn Griffith, seu melhor amigo, no comando do grupo de resistência Anti-NOA. Não esquecendo também do importante papel dos combatentes solitários, entre magos e ciborgues, apesar de menos freqüentes. Os conflitos entre as duas facções de guerreiros psíquicos chegou a seu ápice quando a última batalha entre os dois líderes fora travada. Pouco se soube a respeito do verdadeiro resultado deste embate. A notícia da morte de Keith correu o mundo. Contudo, esta também fora a última vez que Burn fora visto. Dada a queda dos mártires, ambos os grupos se desfizeram.

Dois anos depois, um novo grupo de lutadores psíquicos se forma, visando conquistar o que NOA um dia almejou. Desta vez, sob o comando de Richard Wong, senhor do tempo e espaço e ex-braço direito de Keith, o grupo entitulava-se simplesmente Army (Exército). Em suas tropas, vários guerreiros de grande poder, como o sádico Setsuna, mestre da escuridão, e Gudeath, mestre da gravidade, fazendo as vezes do finado Brad, da antiga NOA. Mas, o maior trunfo da Army é, sem dúvida alguma, o jovem russo Emilio Michaelov, o sagrado mestre da luz. Considerado desde seus catorze anos o detentor de um dos maiores potenciais psíquicos, é um total mistério o motivo que o tornara um insensível assassino de asas negras.

Por outro lado, a NOA ressurge sob o nome de Neo-NOA, tendo à sua frente o temível Grãomestre do Gelo, Keith Evans. Carlos, o mestre das águas, e Regina, mestra do fogo, são componentes da nova formação do grupo. Seus objetivos ainda são desconhecidos. Apenas se sabe que combatem a Army com todas as suas forças.

Entretanto, as crescentes atividades psíquicas atraíram outros combatentes para a eminente arena onde se desenrolará a guerra entre as duas ordens. Might, mestre dos trovões, vê aí uma ótima oportunidade para negócios. Vivendo como o caçador de guerreiros psíquicos desde que tem lembranças, ele tem orgulho de seu trabalho, apesar de nunca ter se perguntado porquê de fazer isso. Patty, a jovem mestra do som, de longos cabelos azulados, segue seu melhor amigo Might, buscando vingança por sua mãe, supostamente morta por Wong. Wendy Ryan, namorada de Burn e ex-membro da Anti-NOA, é movida a continuar sua porcura por seu amado Burn. Genshin, o monge, toma o lugar de seu discípulo, Genma (participante da última guerra), na perigosa missão de exterminar a todos os seres psíquicos, que julgam não pertencer a este mundo. Gates Oltman, que vendera seu corpo às grande corporações como cobaia para testes cibernéticos, volta ao palco da última guerra, agora decidido a exterminar definitivamente Keith, pela morte de sua filha. Por fim, o Grãomestre das Chamas, Burn Griffith, ressurge, buscando novamente trazer seu amigo Keith devolta ao caminho certo.

Para conseguir Wong, termine o Story Mode com todos os personagens em qualquer nível de dificuldade. Para Keith, faça o mesmo mas no Arcade Mode. Para ter Burn, termine tanto o Arcade quanto o Story com Keith e Wong.

A apresentação em anime fora substituída por uma seqüência 3D entre Might e Emilio. Após conseguir Keith e Burn, uma nova apresentação surgirá.

Você pode conseguir as duas outras formas de Emilio. Para conseguir as asas prateadas, use Emilio (qualquer modo) ao menos 30 vezes. Para as asas douradas, sua verdadeira forma, use-o 50 vezes.

O sistema

Pouco mudara em relação ao seu predecessor. As batalhas ocorrem em pleno ar, dentro de uma barreira psíquica de forma cúbica, delimitando o espaço a ser utilizado. Isso pode proporcionar a impressão de uma liberdade bastante grande de movimentação, mas ainda falsa. Você pode movimentar-se somente em oito direções, e não para mais próximo ou mais longe da tela, por exemplo. Isso restringe seu vôo ao típico 360º. Ainda assim, inovador se comparado aos games "normais" de luta.

Como na versão anterior, cada lutador possui dois medidores de energia, sendo um deles psíquico (PSY), usado para se realizar os ataques que se utilizem de poderes psíquicos ou escudos, e outro vital, indicando sua resistência aos ataques antes de tombar. A novidade, todavia, é que estas duas estão inversamente interligadas entre si. Dessa forma, quanto menor a sua energia, maior o seu poder psíquico. É possível, inclusive, abdicar de parte de sua vitalidade para ter uma reserva maior de poder. Um ótimo recurso quando bem utilizado, mas retrata a típica espada de dois gumes: muito poder para atacar, maior o risco de perder a vida.

Os comando são sensíveis, apesar da infeliz impossibilidade de se usar o direcional analógico. Os golpes saem fáceis, mas tal facilidade compromete a jogabilidade. Não raras são as vezes em que um ←→ + S é tido como um ←↙↓↘→ + S, resultando no efeito errado na hora errada. Em outras palavras, pode-se dizer que em PF2012 é comum a frase "Quando que eu soltei isso!?". Somado a isso o fato de que você pode realizar os comando na direção que quiser (um ←↙↓↘→ + S pode ser acionado também com ↑↗→↘↓ + S ou um ↓↘→↗↑ + S, dependendo da direção que o oponente estiver), algumas vezes o passo errado é executado, podendo até mesmo ser o limiar entre uma vitória e uma derrota.

"Mas e os combos?", você se pergunta. Bem, basta dizer que PF2012 (aliás, desde seu predecessor) é um combate onde as forças são medidas pelo poder das magias. Mas, sim, eles existem. Somente à curta distância, mas existem. Por outro lado, diferente do PF original, desta vez estes são divididos em três classes, correspondentes às classes dos personagens: Light Weight, Middle Weight e Heavy Height. Os combos de Light Weight só podem ser usados por personagens Light Weight, os de Middle pelos de Midlle Weight e assim por diante. Vale lembrar que as paredes psíquicas que formam o cubo de batalha podem ser usadas para manter o oponente imóvel enquanto você desfere algumas bordoadas...

O maior problema de PF2012 é o mesmo presente em Ehrgeiz. Apesar dos comandos semelhantes e tudo mais, existem dezenas de elementos de deixam algumas batalhas muito desbalanceadas. Algumas táticas simples não possuem escapatória (combos completos seguidos de um Special podem causar mais de 80% de dano), o que contribui para um embate previsível.

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

PSYCHIC FORCE 2012	
TAITO	GD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.9
SOM	3.7
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.1

PRÓS

- O cuidado gráfico com os personagens é impressionante, com texturas limpas e bastante detalhadas
- Som de ótima qualidade, com batidas bastante variadas

CONTRAS

- Apesar do cuidado em relação aos personagens, os cenários e tudo mais deixou um certo ar de que poderia ser melhor...
- Não há suporte para o joystick analógico...

CLAS. FINA
3.8

E os gráficos?

Tratando-se de um game para o Sega Dreamcast, esta é, provavelmente, a primeira pergunta que qualquer um fana. Graficamente falando, Psychic Force 2012 não chega realmente a impressionar. Claro, você pode dizer que as texturas são extremamente bem trabalhadas, com uma resolução incrível, existindo também efeitos de transparência em asas e roupas, luz e fumaça nas magias e outras, tudo como num anime (aliás, bem que poderiam ter preparado uma apresentação em anime, como na versão anterior...). Contudo, nada que não fosse obrigação de um console com tal poderio fazer. Os cenários não chegam a impressionar. Para falar a verdade, até decepcionam, em especial os estágios da lava (os jatos de lava em 2D são MUITO fracos) e do céu azul (com umas nuvens pintadas em uma parede rotatória...). Todos são poligonais, mas com uma série de elementos em sprite. Resumindo, se comparados a Power Stone e VF3, os gráficos de PF2012 não são nadaimpressionantes.

Som e vozes?

Talvez uma das poucas coisas que se salvam. Com batidas que até empolgam e efeitos interessantes e bem variados, o título merece um lugar na média musical dos games de luta. As vozes também são bem trabalhadas, passando bem a expressividade dos personagens. Pena que eles não mexem a boca de acordo com as falas...

Resumindo

Talvez a Taito apenas tenha tido azar ao lançar seu game na mesma época que arrasa-quarteirões como Power Stone ou Marvel vs Capcom aterrissam no Sega Dreamcast, mas Psychic Force 2012 é um jogo somente divertido, mas com poucos atrativos. Em outras palavras, não é um título que se utiliza de todas as capacidades do console, como era o esperado. Se você gostou do primeiro Psychic Force, com certeza gostará deste. Do contrário, o risco é todo seu. Ponto (não muito merecido) para a Taito...

Os Golpes

Bem, sem mais demora, vamos ao que realmente interessa: os golpes!

LEGENDA:
Defesa (D)
Ataque Rápido (R)
Ataque Forte (F)

COMANDOS GERAIS:

-Defesas: Além da defesa normal, executada com D (e que protegerá de golpes normais / R ou combos), existem mais dois outros tipos de defesa. A **Barrier Guard**, realizada com 360º + D, protege contra todos os tipos de magias. Usá-la causa gasto rápido da barra de PSY. Contudo, defender um ataque com ela não causa gasto. A barra ficará "paralizada" enquanto estiver absorvendo os acertos. Já a **Retreat Barrier** (← → + D) é uma espécie de Combo Breaker. Em outras palavras, ela quebra um combo do oponente e arremessa-o para longe o bastante para que não possa contra-atacar. Há um gasto de 50% da barra de PSY. Vale lembrar também que qualquer uma das duas defesas especiais pode ser quebrada pelo **Barrier Break** (→ + F), ao custo de 50% da PSY.

-Corridas: Existem três tipos de corrida: a normal, realizada com Qualquer Direção + R + F, a **Quick Dash** (R + F), que corre na direção do oponente e com uma barreira que protege de projéteis com R. Por fim, o **Slide Dash** (← → + L + S), uma espécie de esquiva lateral.

-Carregando as barras: O **Psycho Charge** (manter pressionados D + F + R) serve para carregar sua PSY bar, enquanto o **Hyper Charge** (360º + D + F + R) faz com que você perca uma parte de sua barra de energia em troca de mais PSY Power.

-Agarrões: D+R

-Combos:

LightWeight
R, R, R, R
R, F, Especial qualquer
R, F, R, Especial qualquer
R, R, F, Especial qualquer

MiddleWeight
R, R, R
R, F, Especial qualquer
R, R, F, Especial qualquer

HeavyWeight
R, R
F, Especial qualquer
R, F, Especial qualquer
R, F, F

MIGHT, MASTER OF THUNDER (LIGHT WEIGHT)

Electrigger: F ou →→ + F
Mudar Direção: (durante o Electrigger, segure ↓ F e solte)
Magnet Anchor: 180º + R
Lightning Hound: ←→ + R
Mudar Direção: (durante o Lightning Hound. Máximo de 2) Qualquer direção + R
Lightning Sword: 180º + F
Thunder Break: ←→→ + R
Excursion: ←→→ + F

PATTY, MASTER OF TONE (LIGHT WEIGHT)

Holy Whisper: F ou →→ + F
Prelude Key (Máximo de 8): ←→ + R
Eternal Harp: ←→→ + R
Sweet Tone: 180º + R
Resonance: 180º + R
Sonic Rhapsody: 180º + F
Reverse Noise: ←→ + F
Holy Purge: →→ + R
Saint Requiem: ←→→ + F

WENDY, MASTER OF WIND (LIGHT WEIGHT)

Air Crescent: F ou →→ + F
Air Slasher: ←→ + R
Vortex Stream: →→ + R
Slipheed Dance: ←→→ + R
Mirage Step: 180º + R
Tri-Crescent: 180º + F
Tri-Crescent Split: (após o Tri-Crescent) 180º + F
Earth Gale: ←→→ + F

GENSHIN, THE MAGIC USER (LIGHT WEIGHT)

Kikakon <Ogre Spirit>: F ou →→ + F
Gouraishyu <Thunder Rosary>: 180º + R
Ren-enhu <Soul Mine> (Máximo de 5): ←→ + R
Gohoukyaku <Big Foot> (após o Ren-enhu): →→ + R
Hugoshyutsu <Trap Card>: 180º + R + F
Kingourun <Adamant Ring>: ←→ + F
Jyuubakusatsu <Death Curse>: ←→→ + F
Extra-1 (Follow up): ↑↙→←↘↑ + R + F, D + R, D + R + F
Extra-2 (Follow up): ↓↗←→↖↓ + D + R, R + F, D + R + F

CARLO, MASTER OF WATER (MIDDLE WEIGHT)

Hydro Spiral: F ou →→ + F
Aqua Javelin: 180º + R
Flow: aperte R ou F
Aqua Gimlet: 180º + F
Hydro Blade: ←→ + F
Bubble Mine (Máximo de 1): ←→→ + R
Hydro Trap: ←→ + R
Serpent Press: ←→→ + F

REGINA, MASTER OF FIRE (MIDDLE WEIGHT)

Blaze Shot: F ou →→ + F
Split (durante o Blaze Shot): segure ↓ + F e solte
Spark Rain: ←→ + R
Hyper Napalm: 180º + F
Explode: aperte F
Flare Blast: ←→ + F
Burst Whip: 180º + R
Flame Chaser: ←→→ + R
Atomic Burner: ←→→ + F

GATES, THE CYBORG (HEAVY WEIGHT)

TOW Missle: F ou →→ + F
Stun Spark: ←→ + R
Plasma Cannon: 180º + R
G Cracker: →→ + R
All Range Missile: ←→→ + F
Boost Arm: 180º + F
Double Boost (após o Boost Arm): 180º + R
Pile Banger (após o Boost Arm): 180º + F

EMILIO, THE GRANDMASTER OF LIGHT (LIGHT WEIGHT)

Shining Arrow: F ou →→ + F
Prism Reflector (Máximo de 5): ←→ + R
Reflector Dash (Máximo de 1): →→ + R
Seeker Ray: 180º + R
Direct Shooting (durante o Reflection): aperte D
Prism Seal: 180º + F
Angel Halo: ←→ + F
Arch Angel: ←→→ + F
Trinity Ray: ←→→ + R
Direct Shooting (durante o Reflection): aperte D

SETSUNA, MASTER OF DARKNESS (MIDDLE WEIGHT)

Darkside Soul: F ou →→ + F
Dark Wedge: ←→ + R
Mirrors Coffin: ←→ + F
Negative Drain: →→ + R
Shady Cloud: ←→→ + R
Daggers Shadow: 180º + R
Increase number of Daggers: durante o Daggers Shadow, segure R
Black Sun: 180º + F
Gigantic Sun: durante o Black Sun, segure F
The Darkness: ←→→ + F

GUDEATH, MASTER OF GRAVITY (HEAVY WEIGHT)

Gravity Bullet: F ou →→ + F
To leave the projectile on the screen: durante o Gravity Bullet, segure ↓ + F e solte
Meteor Hammer: ←→ + R
Asteroid Belt: 180º + F
Satelite Fall - Single fire (após o Asteroid Belt): 180º + F
Satelite Fall - Volley fire (após o Asteroid Belt): 180º + R + F
Shaving Wall: ←→→ + R
Meteor Butcher: 360º + R (de perto)
Gravity Infinity: ←→→ + F

KEITH, THE GRANDMASTER OF ICE (MIDDLE WEIGHT)

Frigid Lance: F ou →→ + F
Frigid Spear: ←→ + R
Frigid Spine: ←→ + F
Frigid Prison: 180º + R
Frigid Shell: ←→→ + R
Blizzard Tooth: ←→→ + F

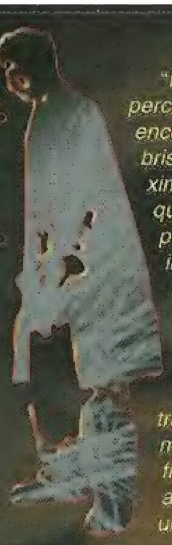
WONG, MASTER OF TIME (MIDDLE WEIGHT)

Genwaku no Kiseki <Tracks of Delusion>: F ou →→ + F
Sword From Behind!: durante o Tracks of Delusion, segure ↓ + F e solte
Kyokuu no Gen-ei <Empty Illusion>: →→ + R
Imashime no Senrei <Baptism of Warning>: →→ + R
Twelve Swords of Destiny (Depois do Baptism of Warning): ←→→ + R + F
Jigen no Matataki <Dimension Blink>: ←→ + R ou F
Faint: ←→ + R ou F
Unmei no Sentaku <Selection of Fate>: 180º + R ou F
Senritsu no Hukusen: ←→→ + F
Youkyuu no Sasoi <Slow Invitation>: 360º + R
Kanzen na Sekai <PerfectWorld>: 360º + F

BURN, THE GRANDMASTER OF FIRE (MIDDLE WEIGHT)

Flame Shoot: F ou →→ + F
Burning Trail: →→ + R
Exploder: ←→ + R
Burst Hand: 180º + R
Triangle Heat: 180º + F
Explode (durante o Triangle Heat): 180º + F
Nova Flare: ←→→ + R
Nova Flare Shot: F ou →→ + F
God Phoenix: ←→→ + F

THE HOUSE OF THE DEAD 2



"Era a vez de Gary dirigir. Já tinha agüentado um grande percurso, guiando noite adentro. Mas, com o raiar do dia encoberto e as leves gotas se chocando contra o pára-brisas, como que prenunciando a tempestade que se aproximava, resolvi que já era tempo de descansar. De qualquer forma odeio guiar quando chove. Todavia, no curto período — ao menos a meu ver, uma vez que o tempo imaginário corre de forma diferente do real — que minha mente conseguiu repouso, imagens grotescas tomaram o lugar de meus sonhos. Corpos semi-apodrecidos, por todos os lados, devorando a tudo e a todos, sem nenhum vestígio de vida em seus olhos... A morte era a única coisa em comum... De início, pensei se tratar das malditas bobagens das quais me deliciei momentos atrás, no restaurante de beira de estrada. Mas, finalmente chegando à cidade e vendo o pequeno ser alado anunciar o cenário de horror, compreendi tudo em um instante. Não um sonho, mas uma premunição."

Não foi surpresa alguma quando o primeiro game criado para a placa Naomi fora anunciado para o console de última geração da Sega. Aliás, desde seu princípio estava claro que The House of The Dead, o segundo game de tiro mais famoso da empresa (perdendo somente para os dois Virtua Cop), não marcaria sua presença no Sega Dreamcast somente com o Side Story Zombie's Revenge (inicialmente chamado de Bloody Bullet, mostrado na AOU). Afinal de contas, o game já ultrapassava o concorrente Time Crisis 2 (da Namco) na preferência do público japonês, além de bastante elogiado pela mídia desde seu lançamento em meados do final do ano passado. Quanto a uma conversão, somente duas dúvidas ainda permaneciam: seria a Dreamcast Gun, divulgada entre os primeiros periféricos do console e já apresentando um design peculiar, eficiente para tal tipo de jogo? Segundo: os gráficos estariam no mesmo patamar que os arcades? As respostas surgiram bem antes do esperado...

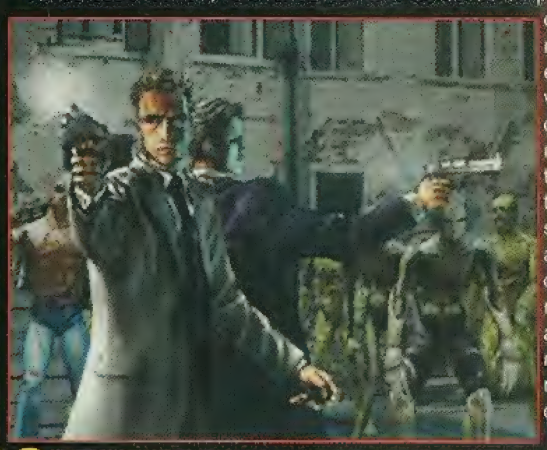
A volta dos que já tinham retornado...

A data é 18 de fevereiro de 2000. Há exatos dois anos, o governo conseguira abafar o incidente de 18 de fevereiro de 98, na mansão da DBR Corp. — organização governamental responsável por pesquisas de armas biológicas para fins militares — em que o diretor executivo, Dr. Curien, tomado por sua ambição, libertara todos os seres que começaram um ataque massivo a tudo e todos que encontravam vivo. Pela ação dos investigadores Thomas Hogan e G (G?), a situação fora controlada e o caso esquecido. Mas, como dizem, quando o passado é esquecido, o homem está fadado a realizar os mesmos erros. E foi o que aconteceu...

Estranhas ocorrências começaram a aflorar por todos os lados da cidade. Corpos desapareciam dos cemitérios, como se fossem violados de dentro para fora, enquanto pessoas afirmavam terem sido atacadas por entranhos vultos que caminhando pelas ruas durante a noite. G, promovido a chefe do departamento de polícia local após o incidente do qual fizera parte, foi o primeiro a teorizar ligações entre a situação atual e os acontecimentos da mansão. Contudo, todas as investigações resultaram em fracasso, como se alguém com uma grande influência apagasse todos os indícios. Assim, G resolve recorrer a dois amigos de um departamento vizinho, os agentes James e Gary.

Mas a chegada de ambos, oito dias após o segundo aniversário do caso Curien, fora tarde demais. Seres de corpos em decomposição já haviam dominado a cidade, enquanto os sobreviventes eram caçados impiedosamente. Em pouco tempo, o lugar estaria nas mãos dos seres. Mas, ainda assim, havia um certo ar de mistério. Quem estaria atrás do reaparecimento das criaturas? Com a destruição de Magician (Type 0), o único com consciência própria, era pouco provável que tenham se organizado por si só. Dessa forma, seguindo o instinto de sobrevivência, os dois agentes decidem desvendar o mistério por trás de tudo isso. Todavia, eles não estão sozinhos. Dois outros agentes, também contactados por G, Harry e Emy, formam o segundo grupo de operações, cobrindo uma outra área.

Com o desenrolar do enredo, descobrem que o responsável por tudo isso é Goldman, um poderoso executivo que almeja a dominação global (só pra variar um pouco...) através dos estudos realizados por Curien, em especial o onipotente Magician Type 0.



Tiro e sangue verde pra todos os lados

Assim como a versão anterior, The House of the Dead 2 é pura munição para todos os lados. Você deve atirar em tudo que se mexer, tentando salvar o maior número de sobreviventes que puder. E, de preferência, atirar MUITO. Algumas vezes nem explodir os miolos do zumbi e fazer as melecas voarem para todos os lados com um único disparo poupará você de ter a garganta rasgada. Lembre-se: você não está diante de criminosos (como era o caso de Virtua Cop, onde um tiro bastava e sobrava!), mas sim de criaturas que há muito deixaram a humanidade de lado.

"E isso é um ponto positivo, certo?", você se pergunta. Sim. Aliás, já é quase uma característica da série valorizar a diversão ao enredo. Contudo, este é somente um ponto, entre tantos. No enredo, por exemplo, há um certo ar de relaxo, de descuido. Ok, ele por si só não é um merecedor de Oscar, mas poderia ter sido melhor aproveitado. Os

FICHA TÉCNICA

Dreamcast

THE HOUSE OF THE DEAD 2	
SEGA	GD
TIRO	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.8
SOM	1.5
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	3.7
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- Existem caminhos não presentes na versão Arcade, sem mencionar The House of The Dead original presente no GD!
- O fator diversão é o maior atrativo, com muito sangue (verde) e tudo mais.

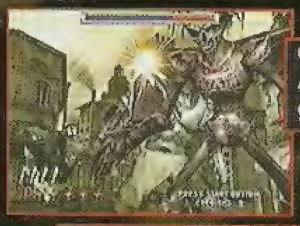
CONTRAS

- Alguns efeitos poderiam ter sido melhor trabalhados, como os presentes na água
- As músicas são EXTREMAMENTE repetitivas, além de fracas. Prefira jogar sem a música...
- Now Loading...

CLAS. FINAL 3.8

diálogos, em especial. Falas do naipe de "Ah, mas eu não queria morrer" soam como um filme de terror Trash, daqueles que pipocam por todos os canais durante a tarde. E, sendo todos falados, surge um outro problema ainda não mencionado: a entonação. Em um certo momento, um dos reféns aponta para a porta, com o desespero estampado na face mas com a felicidade suprema no tom de voz, exclamando algo como "Meus amigos ainda estão lá dentro e não voltaram até agora". Ok, talvez ele não gostasse de seus amigos, mas não era motivo para tanto...

Em relação à versão anterior, pode-se dizer que este segundo episódio teve um grande ganho na dificuldade. Motivo? Talvez sejam os estágios mais compridos, com vários novos caminhos a serem seguidos dependendo de seu desempenho (como salvar alguns reféns ou conseguir atingir um zumbi em local de difícil acesso); os novos chefes, mais inteligentes e inquietos (Hierophant Type B05, que mais parece estar "tendo um troço"), com pontos fracos menores e de difícil acerto (como a cabeça de Strenght Type205, atrás de uma serra elétrica); ou mesmo os itens (diamantes, munições e vidas) mais escassos. O número mais elevado de "capítulos" também tem uma marcante influência, bem como a maior dificuldade em se salvar os reféns. Entretanto, nada disso se equipara ao ganho na inteligência artificial dos zumbis. Antes você podia até mesmo usar tiros no braços e pernas para manter as criaturas afastadas por um certo período. Desta vez, eles saltarão com tudo, usando de garrar e presas para arrancar seu sangue, esteja com pés ou sem eles. Em outras palavras, almeje a cabeça e o tronco, que quase sempre estão protegidos por alguma coisa. Em outras palavras, você terá menos tempo para reagir a cada situação.

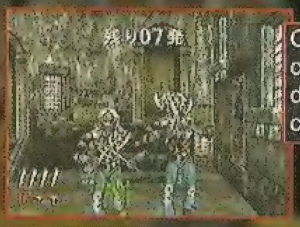


Os chefes agora são mais variados. Após vencer a armadura ambulante Judgement, atire com tudo no gárgulazinho.

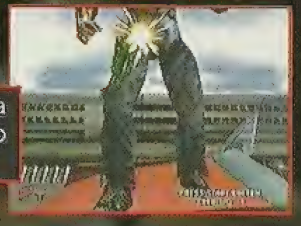
No Original Mode, atire nos gatos. Alguns deles podem levá-lo a itens escondidos.

A quantidade de vidas ganhas ao se completar as fases dependem de quantos sobreviventes você salvou. Não deixe de tentar salvá-los!

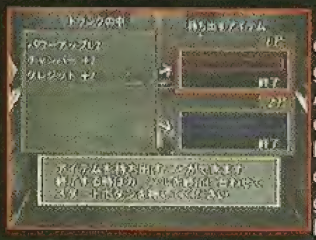
Existem vários caminhos que levam a locais diferentes. Há, inclusive, chefes com formas de ataque diferentes, como é o caso de Tower Type 8000.



O ponto fraco da maioria dos zumbis é a cabeça. Contudo, algumas vezes você deverá pipocar outras partes para que a cabeça esteja desprotegida.



Seguindo a mesma trilha de Virtua Cop, agora você pode até mesmo perseguir zumbis de carro!



Quanto aos modos, THOTD2 possui uma gama bastante variada. Além do Arcade Mode, que reproduz com fidelidade cada passo dado na versão original, há o Original Mode, com novos caminhos, opções de Power Up (indo desde começar com mais créditos até o auto-reload; a cada vez terminada, uma nova bonificação surge), personagens aleatórios (você pode até jogar com Amy com voz de homem!). O Boss Mode permite a você treinar contra os seis primeiros chefes do game, podendo se liberar mais alguns após terminar o game algumas vezes. Já o Training Mode reune dez mini-jogos no melhor estilo galeria de tiro, com testes velocidade, pontaria, atenção e tudo mais.

Por fim, a jogabilidade. Usando o joystick analógico você penará para se acostumar, mas nada que realmente chegue a encher a paciência... Ok, só um pouco. A opção de centralizar a mira na tela ao se pressionar um único botão é um dos mais úteis recursos criados para aqueles que jogam games de tiro sem a pistola. Todavia, essas vantagens nem se comparam ao uso da Dreamcast Gun. Apesar da aparência desengonçada e pesada, ela é incrivelmente anatômica, com uma empunhadura precisa, permitindo comodamente que você se utilize dos direcionais e botões atrás dela. Além disso é bem leve, designada para longas horas de jogo sem cansar. Somado a isso a presença de um Puru Puru Pack, que faz com que a arma vibre a cada acerto, você terá uma maravilhosa sensação de realismo.

Bang?

Como já dito, as vozes e um bando de dubladores sem expressividade (talvez conseguidos no próprio escritório da Sega of Japan...) são um dos maiores comprometedores da qualidade do game. E acredite: a música vem no mesmo pacote. Apesar das batidas Techno-Funky-Horror de qualidade, elas são pouco variadas, chegando a até mesmo irritar. É nessas horas que faz falta uma opção de se retirar as músicas...

"Mas se o som é tão ruim assim, por que não abaixar de uma vez o volume?". Por um simples motivo: os efeitos sonoros. Mesmo com a economia com a dublagem e o descuidado com as músicas, os efeitos sonoros de THOTD2 são um dos melhores de todos os tempos (e únicos merecedores do 1.5 recebido). Sons bem trabalhados e reproduzidos, como o de carne em decomposição sendo explodida, o eco dos disparos em grandes câmaras, o ricochete das balas, o estilhaçar de objetos, o "splash" de tiros na água, os gritos de seres com cordas vocais apodrecidas...

Visualmente falando...

...Somente uma denominação seria eficiente o bastante para descrever. "The House of The Dead 2 está graficamente para The House of the Dead assim como Virtua Fighter 3 está para Virtua Fighter 2". Uma transcrição exata dos arcades para o Dreamcast, com gráficos bastante rápidos e detalhados, com 60 Frames por segundo constantes e todas as regalias existentes na placa Naomi.

O único ponto negativo vai para os efeitos na água. Apesar das transparências funcionarem bem ali, as ondulações, texturas e ondas parecem muito artificiais, semelhantes às do Sega Saturn. E não por falta de capacidade: em Sonic Adventures a Sega provou que consegue "criar" água em seus jogos extremamente realistas...

Resumindo...

The House of the Dead 2 é basicamente tudo que podia se esperar de uma ótima seqüência. Mais longo, mais difícil, com melhores gráficos e, principalmente, com uma diversão maior ainda. Se gosta de games de tiro ou mesmo tenha gostado da primeira versão, não deixe de jogar este. Ponto incontestável para a Sega!

PLAYSTATION

DREAMCAST

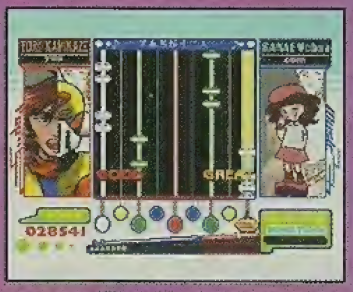
pop'n music

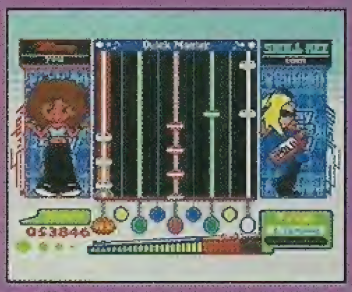
ポップン ミュージック

KONAMI INVESTE EM MÚSICA...

Cansado de ouvir falar em "mania de batida"? Se a resposta for não, temos novidades. Com o sucesso de "Beat Mania" no Japão, a Konami lançou vários outros jogos de arcade que imitavam o estilo do game, acrescentando novas características. Esta série de jogos foi chamada de série "BEMANI". Mesmo com as diferenças (tocar Drum em "Drum Mania," Guitarra em "Guitar Freaks," e mais), o conceito era o mesmo: tocar música com as sugestões na tela, tentando ser o mais preciso possível.

Pop'n Music foi o segundo arcade BEMANI da Konami, e é o segundo (exceto Beat Mania 3rd Mix) a vir para consoles caseiros, este para Playstation e Dreamcast.





Se você não ouviu falar, nem jogou "Beat Mania," será um pouco difícil pegar o conceito de Pop'n Music logo de cara. Beat Mania foi a tentativa da Konami de fazer um game simulador de DJ. Usando um controle especial de arcade com 5 botões e um prato para executar squash, a meta era aperfeiçoar sua técnica de DJ e tocar uma variedade de músicas. Embora Beat Mania tenha o modo 2-player, o mais popular é o 1-player game, e também o mais viciante. Quanto mais você joga, melhor você toca cada música, e mais e mais você quer melhorar suas habilidades. Muitos chamam Beat Mania e Pop'n Music de clones de Parappa the Rapper, mas é só jogar ambos para perceber a diferença, apesar do fato de serem baseados em música.

Os gráficos de Pop'n Music no Playstation são idênticos aos da versão Dreamcast e vice-versa, não houve nenhum acréscimo em ambas as versões.

Pop'n Music possui 9 linhas verticais na tela. Cada uma destas linhas possui uma cor, e cada botão no controle é designado para uma linha. Quando começa o game, a música de fundo começa a tocar e notas vão caindo nas linhas coloridas. Quando uma nota toca o fundo da tela, você pressiona o botão que corresponde à cor da linha. Se apertar o

FICHA TÉCNICA

POP'N MUSIC	
KONAMI	CD (PSX) / GD (DC)
MUSICAL	1A4JOG (DC)e2(PSX)

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.0
SOM	4.8
JOGABILIDADE	3.9
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.4

PRÓS

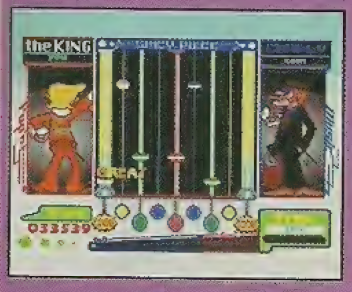
- A variedade de sons são o ponto forte do game

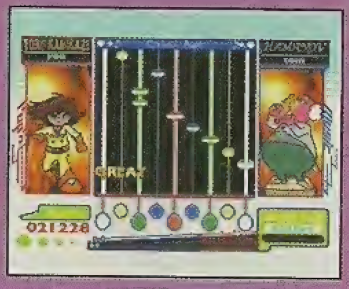
CONTRAS

- Não aproveitaram a capacidade de ambos os consoles

CLAS. FINAL 4.2

botão exatamente quando a nota toca a linha horizontal, ou no ritmo certo, você ganha um "great". Se apertar o botão antes ou depois da nota tocar a linha horizontal, é registrado como "good". Se perder a nota completamente, ou não apertar o botão, será registrado "bad". A meta é tocar com o máximo de notas "great". Porem, embora no começo as músicas sejam mais fáceis de se tocar, elas se tornam difíceis para completar, pois para isso você terá que encher a barra, com notas "good" ou "great".



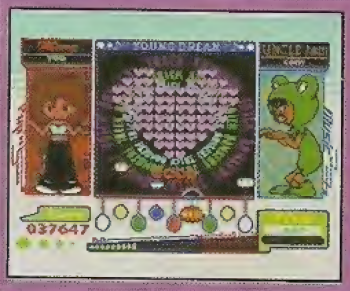


Pop'n Music não é uma cópia de Beat Mania, mas dá uma idéia do mesmo. O game possuía 5 linhas e botões e um "prato" que podia ser girado e também agia como um botão. Pop'n Music tem 9 linhas e botões e nenhum prato. Ao invés de ser baseado em uma atmosfera séria de "DJ", Pop'n Music é muito mais festivo, colorido e divertido. Seguindo o mesmo caminho de games como "Puzzle Fighter," Pop'n Music é de fato baseado em interações entre personagens de cartoon e jogo. No começo do game você pode escolher um dos 15 personagens para jogar. Cada música que você toca é organizada como um desafio entre você e um personagem rival. Cada personagem tem uma música própria no estilo dele. Por exemplo, um personagem "agente secreto" acompanha a musica "Spy", um dinossauro vai com a música "Fantasy", e um personagem em anime brinca com a musica "Anime Hero". Dependendo de como você toca as músicas deles, seus oponentes se aborrecem com você e tentam te botar para fora. Alguns personagens usam objetos para mover em frente do campo de jogo, causando dificuldade para ver as notas que caem. Dino, o dinossauro, por exemplo, respira soltando fogo nas barras cobrindo o campo de jogo. Outros personagens fazem os quadros atrás das barras deformarem, o que pode fazê-lo se distrair. Quando eles não estão interferindo diretamente com você, seus oponentes ficam de fora, te provocando. No Hard mode as notas trocam de barra e movem ao redor quando estão caindo. Isto causa muita confusão e deixa o jogo super difícil. Também acrescenta algo que Beat Mania não tinha, o desafio. Não importa o quanto você sabe uma música neste game, as notas sempre podem ser trocadas no modo Hard.

Fora as diferenças fundamentais (botões extras, personagens, etc), Pop'n Music possui muito mais notas que caem de cada vez, o que torna o game frenético, movendo suas mãos por todo o controle, tentando pegar todas as notas. Em Beat Mania você se sente um fracasso quando perde, uma platéia grita e assovia. Em Pop'n Music, quando seu personagem é derrotado é você que o chama de asno. As músicas

não têm a mesma sensação de impossível que Beat Mania, algumas delas são muito difíceis, mas você sempre tem a esperança de um dia dominar até as mais difíceis.

O problema de converter jogos como Pop'n Music para consoles caseiros é o controle. Da mesma forma que Beat Mania teve uma "DJ Station" ligado ao arcade, o painel de controle de Pop'n Music do arcade possui 9 grandes botões coloridos. Para dar aos fãs uma diversão mais precisa possível, a Konami lançou um controle chamado "Pop'n Controller" que é feito especialmente para o game. Como o controle custa praticamente o preço do jogo e só serve para ele, por um lado você poderá jogar na verdadeira forma do arcade, completamente viciante. Por outro lado você estará levando um game e pagando por dois, fora os custos de importação que geralmente você será obrigado a pagar. Mas é o tipo de coisa que você pode ficar orgulhoso de possuir durante anos e aumenta seu prazer de jogar. Tanto para o Dreamcast quanto para o Playstation o controle é igual. É possível controlar Pop'n Music com o direcional, botão de Start, e os botões normais. Possuindo o Pop'n Controller é difícil voltar para o controle normal. Você pode mudar o modo de jogo para 7 botões ou mesmo 5, eliminando o número de barras/botões que você deve controlar no game. Para ajudar ainda mais, o botão usado para cada linha ou nota é exibido no fundo da tela, assim você pode ver qual botão apertar com a queda da nota facilmente. Embora possa ser um pouco complicado no começo, o game pode ser perfeitamente jogado no controle normal.



Além dos vários níveis de dificuldade e notas móveis, há mais alguns modos e opções em Pop'n Music para torná-lo um jogo duradouro. Para ajudá-lo a praticar estas músicas difíceis existe o training mode. Não apenas deixa em slow down as músicas para você aprender passo a passo, mas também lhe permite escolher qual parte da música você quer praticar muitas vezes, selecionando "problem areas". Também inclui um sound test e um free play mode, como também mais opções que podem ser desbloqueadas. As opções desbloqueáveis incluem "Hidden" (onde as notas desaparecem antes de tocarem o fundo da tela), "Mirror" (que sacode as notas das músicas ao redor) e "Random" (que dá notas da música aleatoriamente). Todas estas opções ajudam a estender o jogo.

Na parte de trás da caixa diz que Pop'n Music suporta até 4 players, mas não dá para jogar o multi-player em competição. Ao invés disso, cada jogador controla 2 botões em seu controle e todos tentam terminar uma música. É divertido, mas não ter um modo multiplayer um contra o outro é um ponto fraco do jogo.

Os gráficos são em 2D e não mostram o poder do Playstation e muito menos o do Dreamcast, mas cumprem seu papel. Pop'n Music não é um game baseado em gráficos, mas confia fortemente em seu soundtrack para garantir prazer e diversão e é nesta área que melhorou em relação a Beat Mania. Enquanto este tem algumas grandes músicas (Funky Jazz e Bossa Groove entre outras), o soundtrack de Pop'n Music é imponente. A variedade de estilos musicais é enorme. Os ritmos incluem Pops, Rap, Latin, Japanese Techno, Fantasy, Techno Pop, Dance, Reggae, Anime Hero, Disco (duas músicas), Spy, J-Pop, Fusion, Classical, e mais. Alguns são sérios, outros hilários. "Anime Hero" é uma perfeita paródia dos vocais japoneses que acompanham animes. No estilo clássico, uma das músicas mais difíceis, a compilação da 5ª Sinfonia de Beethoven e vários outros pedaços de clássicos famosos. Spy é o estilo das músicas encontradas em filmes do tipo de James Bond. O game inclui ainda um remake especial da faixa popular em Beat Mania, "E-Motion"! Melhor de tudo, todas as músicas parecem ser 2 a 3 vezes maiores que as de Beat Mania, num total de 20, incluindo as faixas secretas.

Pop'n Music é um tipo de jogo que atrai um público muito específico de pessoas. Para muitos, parecerá estúpido, mas aqueles que já jogaram games neste estilo e gostaram, não podem deixar de conferir este. Só tome cuidado porque é viciante e mexe com os nervos.

Um Jammer Lammy

A SEQÜÊNCIA DE PARAPPA THE RAPPER !

Depois de conquistar uma legião de fãs pelo mundo inteiro com Parappa the Rapper, há quase dois anos atrás, abrindo caminho para este estilo de jogo que foi seguido depois por Betmania da Konami, a Sony lança agora uma continuação um pouco mais difícil, com novos personagens e algumas novidades que você verá a seguir.

A primeira das novidades não é nada animadora, é que o game faz parte dos jogos que vêm com trava para que não rode em aparelhos alterados. Mesmo que seja muito fã do game você não vai querer comprar um novo aparelho apenas para jogá-lo, então, você pode dar um jeitinho com um Game Shark, usando os códigos D01DA762 1040 e 801DA762 1000 para destravá-lo.

Já as novidades boas são que agora as músicas são todas em inglês e os subtítulos também podem ser mudados para inglês no menu game options, além do modo 2-players.

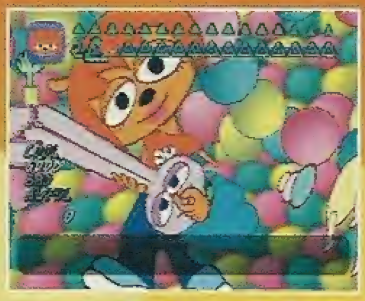
Um Jammer Lammy possui 7 fases e completando todas elas, será destravado um modo extra, onde você pode jogar com Parappa nas seis últimas em remix das músicas dos estágios. Os personagens principais são Lammy, Katy Kat, e Ma-San, uma anãzinha estranha que toca bateria. Os mestres dessa vez são: Chop Chop Master Onion (popularmente conhecido como mestre cebola), Cathy Pillar, Chief Puddle, Captain Fussenpepper, Paul Chuck, Jack Smash e Teriyaki Yoko.

Lammy é uma ovelhinha muito atraente e guitarrista da banda Milk Can. Ela tem alguns problemas de insegurança e constantemente se sente embaraçada e inadequada, mas quando pega uma guitarra, se transforma. O game se passa em um dia na vida dela.

Tudo começa quando Lammy se desperta atrasada para um concerto. Quando ela chega, fica chocada ao descobrir que a cantora da banda, Katy Kat, foi trocada por um homem misterioso chamado Chop Chop Master Onion. Então ela tem que solucionar várias situações, tocando guitarra.

Em cada fase há um mestre que canta uma linha da música e uma seqüência cronometrada de botões que aparecem no topo da tela. Você deve repetir a mesma linha na guitarra de Lammy, na mesma seqüência de botões e no mesmo ritmo. Dependendo de como você se sair, você marca pontos que contribuem para um ranking mostrado na tela. Se seu ranking for muito baixo, as coisas começam a dar errado na fase, acabando por destruir o cenário e o instrutor fará Lammy repetir a fase novamente.

Ao contrário de Beatmania, as notas não caem em linhas verticais, mas aparecem na tela os botões que você deve apertar.



Uma das faltas de Parappa the Rapper era um modo 2-player. Um Jammer Lammy corrige isso e uma vez que o game é completado, dois modos 2-player são destravados: Cooperative e Competitive. Você poderá jogar no modo 2-player Cooperative com Lammy e Rammy (o lado mal dela) nas fases de Lammy ou o 2-player Cooperative com Lammy e Parappa (se ele tiver sido habilitado) nas fases de Parappa. O melhor de tudo é jogar no modo 2-player versus, com Lammy vs. Rammy ou com Lammy vs. Parappa. O CPU pode jogar como segundo jogador e ambos os modos funcionam da mesma maneira: os jogadores tocam uma linha cada um, e seus scores são combinados de alguma forma. No Cooperative, eles são combinados e somados na pontuação total, já no Competitive eles são subtraídos e o vencedor ganha a diferença em pontos do perdedor.

Bem, mas como o jogo é sobre música, já tá na hora de falarmos a respeito. Primeiramente, o ritmo que predomina é Rock e não Rap como no anterior, o que torna o game um pouco diferente. As músicas continuam alegres, algumas letras são engraçadas e a música de abertura é uma reprise do famoso rap de Chop Chop Master Onion em Parappa the Rapper remixado e com uma nova letra. Acompanhe as letras originais no final.

Os gráficos são 3D, mas todos os personagens simulam objetos em 2D, causando um efeito bem divertido. No geral os gráficos estão melhores que os de Parappa, e as animações mais interessantes, ainda que com alguma quebra de polígono, o que é inevitável no estilo gráfico usado.

Mesmo estando um pouco mais difícil, Um Jammer Lammy, assim como Parappa the Rapper, não é tão difícil para se completar como um Beatmania, portanto, mais recomendável se você não tiver muita experiência neste estilo.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

UM JAMMER LAMMER	
SCEI	CD
MUSICAL	1A2JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	4.7
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	3.4
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- Mais estágios que o game anterior
- As canções estão bem elaboradas

CONTRAS

- O sistema de jogo poderia ser um pouco mais original, em relação ao primeiro Parappa

CLAS. FINAL 4.3

CURTA AGORA AS LETRAS DAS MÚSICAS DE UM JAMMER LAMMY

LAMMY STAGE 1

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 1 : Now wait a minute! Who is that?
Mestre : Chop Chop Master Onion

###

Kick, punch, you all remember
Chop chop back again, yes forever.
You have many challenges coming at ya
First is a fire, don't retire now

###

Pick!
Burn!
Slide!
And down!

###

Again now,
Pick!
Burn!
Slide!
And down!

###

Listen to me now as I do my chore,
Nobody ever talks to me no more!
But if a baby were to come, crying out loud,
Do you think you could play and calm it down?
Or if you're on a plane, how would you play?
Throttle up and down, or away?
I just wanna know, can you really go -
With that guitar in hand, I don't know!
Comin' at ya

###

Fly high!
Sky high!
Cry loud!
Shut up!
Fly, cry!
Pick, burn!
Pick, cry!
And fly, down!

###

Shake it to the right, shake it to the left
I be the only master that will give
All the necessary skill to build a guitar
So you can play in hell, you come far:

###

Chop, that wood,
Choke, real good,
Pick chop burn!
Cry fly choke!
Burn cry slide!
Chop pick cry!
Choke fly pick!
Cry chop burn, ha ha!
Pick burn cry!
Cry fly chop!
Pick, burn'n fly,
Cry, chop, choke!

###

PICK BURNIN CRY FLY,
CHOP CHOKE!
I AM A MASTER, AND YOU!

LAMMY STAGE 2

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 2 : B, back off!
You're in the way!
Mestre : Chief Puddle
###
Let's get on, let's get on
Fight the fire, come on now
We gotta put it out quick
That what I'm talkin' bout
###
Hold, the, hose real tight and get ready for a real fight!
Give, these, people a show and we'll show them something that's right!
###
(*Having fun!*)
I've been doing this for years let me tell you little something!
(*With the funk!*)
###
(*Having fun!*)
It's a bit of a rush, and a bit of a dash!
(*With the funk!*)
###
Put it on the fire, real good,
Put it out cold and, feel good!
If you don't think you're the one,
Fireman's daily work can't be done!
###
We be on a roll,
Puttin' on a show,
Lettin' people know we're like, no other!
Water over here and over there,
So the fire won't spread and go no further!
###
Hold the hose real tight and get ready for a real fight!
Give these people a show and we'll show them something that's right!
###
(*Having fun!*)
I've been doing this for years, let me tell you little something
(*With the funk!*)
###
(*Having fun!*)
It's a bit of a rush, and a bit of a dash!
(*With the funk*)
###
Put it on the fire, real good,
Put it out cold and, feel good!
If you don't think you're the one,
A fireman's daily work can't be done!
###
Let's get on, let's get on
Where's the fire? It's out now!
Time for lunch, let's go out quick!

LAMMY STAGE 3

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 3 : After School Sale
Mestre : Cathy Pillar / Babies
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Ma ma ma ma ma ma ma
ma ma ma ma ma ma ma
ma ma
Pa pa Pa pa pa pa pa pa
pa pa pa pa, pa pa pa!
Gimme some milk, gimme some food
Gimme the car, one dat goes voom
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
I need to potty, or I'll be real naughty
Somebody hold me, somebody hug me
Mama, mama, mama
Papa, papa, papa
Somebody come over quick
I'm gonna start a trick
Cuz here I go
Didn't you know?
I am a kid!
With no control!
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
I think my diaper is wet
I think the bed gon be next
I wanna go, I need to go now
I want the bottle and now
You are the person who's padapadapadapadapada
Or was it mama who's padapadapadapadapada
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Hey, hey, papa I've been good,
Now can I please have my food!?
(Take it!)
###
(*Now put these kids to sleep, will ya?*)
###
Papa can I go and have the toy that make that funny sound-a?
Mama can I eat the food that made me feel like million dolla!?
I wanna go to bed right now mama!
Buy me that toy before that, oh please papa!

LAMMY STAGE 4

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 4 : Now which one is my left hand?
Mestre : Captain Fussenpepper
###
Look up in the sky,
Gimme all you got,
Never give it up,
SOLDIER!
###
Get up in the morn,
Run around the track,
Show me what you got,
SOLDIER!
###
Did I eat my drink ??
I thought milk was pink ??
###
Auto pilot on, auto pilot off!
Little bit of this, little bit of that!
###
Now do you like munchies?
I wonder where lunch is??
1 2, 3 4, 5 6!
Always, give it your best!
My knee's in pain.
So is my brain!
###
Look up in the sky!
Gimme all you got!
Never give it up!
SOLDIER!
###
Get up in the morn!
Run around the track!
Show me what you got!
SOLDIER!
###
I thought I just made some coffee for me.
I want some apples and berries to to eat.
###
Now it's time to move on,
It only gets much harder, so carry on!
You think I'm old now,
I got the skills to beat you and knock you out!
###
My knee's in pain.
So is my brain.
###
Throttle up, flaps down!
Power up, gears down!
I'm getting sleepy.
I want my sheets.
###
Auto pilot on, auto pilot off!
Little bit of this, little bit of that!
###
Now do you like munchies?
I wonder where lunch is?
1 2, 3 4, 5 6!
Always, give it your best!
###
In the old days, I was a hero but,
Look at me, I'm just learning how to fly!
I'm still wondering, when we get to rest.
I'm hungry, I'm sleepy, don't want to die!

LAMMY STAGE 5

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 5 : You said anything, didn't ya?
Mestre : Paul Chuck
###
Get up, turn your chainsaw on
Power off, power on
Now let's start with this tree here
Low gear, high gear
###
Come on hurry, hurry, hurry, hurry, hurry
No need to worry, worry,
The tree's gonna grow back surely!
###
All I wanna hear is you've come over here
There's no foolin' around with deers!
Chop all of em down,
Every single one down,
Then we're gonna make a good guitar
With all the timber around!
###
NEVER USE JOE CHIN'S CHAINS FOR THEM!
###
Rockin to the beat of the sun!
Choppin trees down for the fun!
We're gonna make a good guitar
By giving it all you've got
Come on, girl!
Hurry it up, girl!
###
Ok, turn it down turn it up
Make sure, batteries are charged up!
###
Give it all you got,
Every little muscle that you got inside your bod, body!
I don't want to hear,
That you got no time,
Or you're in a hurry to your gig, gig, gig.
###
All I wanna hear is you've come over here.
There's no foolin' round with deers.
Chop all of em down,
Every single one down,
Then we're gonna make a good guitar
With all the timber around!
###
NEVER USE JOE CHIN'S CHAINS FOR THEM NO!
###
Jammin, hard slammin, loud banging!
Rocking, rolling, all night long!
###
Now that we've come so far
Tell me just who you are
Are you my shining star?
Let me see your guitar!

LAMMY STAGE 6

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 6 : Vital Idol
Mestre : Teriyaki Yuko
###
I know you're the wild and violent flame
I still smell your smoke, and I can't play straight with your game!
###
That doesn't mean, that I am yours,
I'm not alone, I'm not a fool, I have a lot to give
In any case, it's up to you, if you can show,
That you can give me more than I got to give!
###
It might be you, or maybe you,
My mind is jumping back and forth and up and down!
Somebody come, and rescue me,
Before an angel comes to take me round and round!
###
I only wanted you to, come over here
Cuz I can think of something, for me and you to do
If I could have another, another dream
The devil would come back, to pick me up with you
###
I wanna a be a girl, who has a lot to give
Never caught alone, never shedding tears
So I need a man, that understands
Every little thing, and knows my fears
###
It might be you, or maybe you,
My mind is jumping back and forth and up and down!
Somebody come, and rescue me,
Before an angel comes to take me round and round!
###
I only wanted you to come over here
Cuz I can think of something, for me and you to do
If I could have another, another dream
The devil would come back, to pick me up with you
###
Oh I do hope that, that the time comes
Time has come for me to, to have fun
###
I'm talking bout a lot of fire
I'm talking bout no getting tired
Forever, and ever!
Together, forever!

LAMMY STAGE 7

Jogador : Jammer Lammy
Estágio 7 : Milkcan, that's us!
Mestre : Katy Kat / Milkcan
###
No cuttin' corners
She's on the border, now!
###
No shedding tears,
Goal is real near
Trying to shift,
Into gear
###
That's when I see ya coming
Prevent me from running
###
Get up, get up,
Trying to psyche myself,
Cuz it doesn't work with no one else
All of this hype all around,
Seems like, a waste of time
###
From uptown, to midtown,
Trying to, get downtown!
But I'm not, getting close,
I'm just running, running round!
###
Always at my best,
Giving it my best!
I don't need no rest,
It's my test now!
###
And I'm in a beat
That's very unique!
And I know that I,
I'm running for me
Got to move
With the groove
I got to go on
I got to move on
I got to get on
###
No, cutting corners
She's on the border, now!
###
I'm facing all the problems that'll get me,
Cause I don't really wanna pend the time see!
All of this, hype all round,
Seems like, a waste of time!
###
Let me tell you, let me give everybody, little something
In life you can't just keep going around cutting corners!
###
Always at my best!
Giving it my best
I don't need no rest!
It's my test now!
###
And I'm in a beat
That's very unique!
And I know that I,
I'm running for me
Got to move
With the groove
I got to go on
I got to move on
I got to get on
###
No, cuttin' corners
No, cuttin' corners
She's on the border, now!

DOS CRIADORES DE WILD ARMS

No princípio, as pessoas eram uma raça mentalmente superior, mas fisicamente inferior. Bestas selvagens vagavam pela terra com o intento de fazer lanche dos pobres humanos e por muito tempo a raça humana esteve à beira da extinção.

Vendo isto, os deuses decidiram dar aos humanos um presente. Este presente era um tipo de entidade conhecida como "Seru". Quando tocado por um humano, o Seru irradiava uma energia penetrando seu corpo, dando-lhe imensa força e poder. Essa pessoa podia então erguer objetos pesados, se defender de outras criaturas e até mesmo voar.

Esta relação simbiótica continuou por muitos e muitos anos, até que um dia uma misteriosa névoa começou a cobrir a paisagem. Não sentindo nada de ameaçador, as pessoas continuaram sua rotina até que um dia a névoa tocou uma pessoa que estava usando um Seru. Uma vez tocado pela névoa, o Seru se tornou mortal e imediatamente escravizou o corpo de seu anfitrião. Seru começou a viver na névoa e a levar uma vida própria. Como a névoa invadiu a terra, o Seru possuído atraía um por um os insuspeitos humanos, menos os habitantes de pequenas aldeias ao redor, que permaneceram intactas.

Dessas aldeias veio a esperança na forma de três heróis. Cada um se aventurando no desconhecido, até um dia se encontrarem. Juntos eles podem ter o poder para libertar o mundo da névoa ameaçadora e qualquer força sinistra por trás disso.

Legend of Legaia é um fascinante RPG dos mesmos criadores de Wild Arms. Ao invés de guiar apenas um personagem, neste game você controla os três heróis, Vahn, Noa e Gala, em uma intrincada história sobre um grupo que tenta libertar o mundo de uma névoa maléfica que ameaça destruir toda a vida humana.

Os personagens e cenários são completamente em 3D. Além de bem detalhados, os personagens são bastante grandes. Os fundos são bem projetados, mas como consistem principalmente em tons de terra, tendem a pixalizar um pouco.

Os efeitos usados na parte terrestre que você atravessa são bem interessantes, dando a sensação de sonho. Tudo move ao redor de você de uma maneira bem surrealista como jamais visto em um jogo.

Conforme você vai progredindo na história, vão aparecendo cenas em CG.

Um dos pontos fortes em Legend of Legaia está nas músicas e efeitos sonoros. Durante a seqüência de abertura de uma batalha há um belo solo de bateria. Os efeitos sonoros são vibrantes e fixam o que está acontecendo em uma seqüência de ação. Até mesmo durante os momentos mais calmos há efeitos de som sutis e agradáveis.

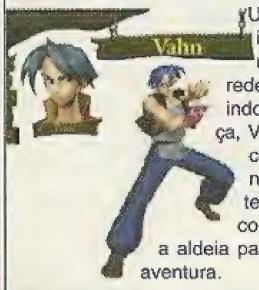
Ao começar o game é apresentada uma pequena aldeia que estranhamente permaneceu intacta da misteriosa névoa. Parece que os habitantes construíram uma parede enorme que impediu que a névoa invadisse. Nesta aldeia você conhecerá Vahn, seu primeiro personagem.

Você descobre que é véspera de sua primeira caçada com os homens da cidade. Essas incursões fora da aldeia são sempre perigosas porque os caçadores nunca sabem se a névoa os atingirá. Você também conhece Mei, uma charmosa menina com compridos cabelos verdes, que cresceu com Vahn. Na cidade você encontrará também um professor que lhe mostrará como lutar, em um caverna você pode salvar seu progresso, no centro da aldeia tem uma árvore chamada Genesis Tree.

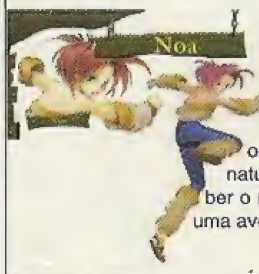
O sistema de batalha de Legend of Legaia é sem igual. Uma vez que você entra em batalha, terá uma série de opções. Primeiro você pode ir para seu menu verificar seus itens e pegar um curativo ou outro remédio se precisar durante a batalha. Pode selecionar "spirit", que aumenta seus "Attack Points" e lhe permite enfileirar hits. Antes de atacar, você precisa introduzir uma série de comandos, que consistem em chute alto, chute baixo, soco esquerdo (ou arma caso você tenha equipado seu personagem) e soco direito. Durante a batalha você pode ver alguns comandos de ataque chamados "Arts". Há também os "Hyper-Arts" que podem ser aprendidos e são achados escondidos em baús ou livros especiais. E por último, no menu, está a opção Meta que são magias poderosas que podem ser usados com o Ra-Seru que está preso em seu braço. Há muitas criaturas que você enfrentará e que essas habilidades mágicas podem ser absorvidas quando você as derrota em batalha. Essas habilidades podem ser então chamadas para usar durante as batalhas. Cada vez que você usa magia, este spell fica mais forte, até que finalmente aumenta o nível. Algumas das magias podem ser usadas para efeitos bem devastadores em seus oponentes.

Legend of Legaia é um RPG com um storyline complexo, com gráficos, música e efeitos sonoros de qualidade e sistema de batalha desafiante. Vale a pena conferir!

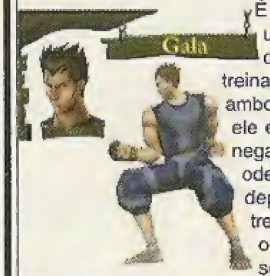
OS PERSONAGENS



Um jovem que vive com o pai e irmã mais nova em Rim Elmo, uma aldeia distante cujas paredes altas retém a névoa. Possuindo uma sensação forte de justiça, Vahn está determinado a descobrir a verdadeira natureza da névoa e livrar o mundo de seu terror. Depois do encontro fatídico com Ra-Seru Meta, ele deixa a aldeia para embarcar em uma grande aventura.



Criada por um lobo em uma caverna que milagrosamente escapou da névoa, Noa não é muito articulável, mas, por outro lado, possui uma intuição natural e a habilidade para perceber o mal. É curiosa a alegre e tem uma aversão extrema a ficar só.



É um Monge de Biron que possui uma fé centrada na convicção da disciplina física e mental por treinamento rigoroso. Tendo perdido ambos os pais para a névoa quando ele era uma criança, Gala não só nega o uso de Seru mas também odeia o próprio Seru. Até mesmo depois de atingir o título de mestre com a jovem idade de 17 anos, o sempre sério Gala continua o seu treinamento rigoroso, sem parar para celebrar esta realização.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

LEGEND OF LEGAIA	
SONY	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.8
JOGABILIDADE	4.5
ORIGINALIDADE	4.0
DIVERSÃO	4.6

PRÓS

- Um dos pontos mais fortes do jogo é a música e os efeitos sonoros
- O sistema de batalha é simplesmente incrível

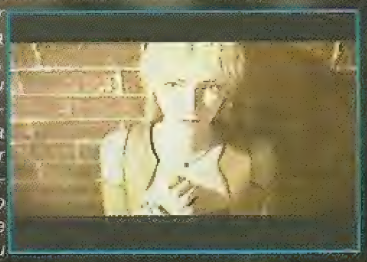
CONTRAS

- Há uma certa dificuldade para ganhar level
- Os inimigos dão pouca experiência

CLAS. FINA 4.6

Num único instante mirei e disparei diretamente contra seu coração, decidido a vingar nossos pais. O virote se enterrara profundamente, atravessando a couraça imperial colorida. No instante seguinte, Cefka lá ao chão, com a diminuta flecha cravada no peito. Antes de desaparecer no ar como num passe de mágica, meus olhos foram testemunhas da dor e da ira expressas naquela face palidamente bizarra. As tropas debandavam apressadas com a queda de seu general. Em pouco tempo, somente os corpos e o sangue derramado poderiam denunciar a batalha que houvera nas estepes geladas de Narche. A última linha de defesa saía vitoriosa.

Todos haviam se recomposto. Descansavam nos abrigos improvisados, enquanto tentavam se proteger do gélido ar noturno que desafiava as fogueiras acesas. Entretanto, em meio a este raro momento de calmaria, Tina parecia ao mesmo tempo distante e inquieta... Não era necessária uma única palavra. Ela desejava ver aquilo pelo que lutamos minutos atrás. Estava claro em seus profundos olhos que a ex-assassina imperial queria ver o Esper. Ponderando a atitude que estava prestes a tomar, caminhei em sua direção, pousando levemente minha mão sobre seu ombro. Um tremor e um olhar, reações esperadas. Mas, de alguma forma, ela parecia conhecer minhas decisões e compreender minhas atitudes. Sem pronunciar uma palavra, atravessamos o desfiladeiro, passando os guardas e chegamos à beira do grande abismo. E a criatura estava lá, inerte em seu esquife glacial. Tina se aproximou mais, como se quisesse sentir o misto de dragão com aves e peixes. De alguma forma inconsciente, sabia que não deveria impedí-la.



Uma brisa se iniciou, tornando-se mais e mais forte, acariciando minha pele como se não desejasse minha presença. Foi então que ouvi a voz de Locke, gritando pela jovem. Nesse instante, raios começaram a se desprender do esquife e chegar até a maga guerreira, unindo-os em um elo destrutivo. O que antes era um lento deslocar dos ventos agora resultava em uma feroz ventania. Trovões cruzavam o ar bem diante de meus olhos, labaredas brotavam e lambiam as pequenas lâminas de gelo que infestavam o ar. Olhei para o aventureiro ao meu lado, ameaçando avançar na direção do Esper. Antes que pudesse concretizar meu objetivo, uma explosão de energia impulsionou a todos ali. Locke tombou desacordado, enquanto eu tateava por pedras que pudessem me sustentar e impedisse que eu caísse no abismo... Ouvi um grito e, em seguida, um intenso feixe, a cauda de uma massa de energia. Esforcei-me para erguer a cabeça e entender o que acontecia com Tina. Entretanto, tudo que pude ver foi o Esper. Somente o Esper...

Há mais de cinco anos era lançada uma das maiores obras-primas da Squaresoft. Final Fantasy VI chegava ao Super Famicom. Mas não chegava somente como uma seqüência da série Final Fantasy. Muito menos como um simples jogo. Em seus 24 mega de memória, FFVI continha todos os elementos para uma revolução. No dia 2 de abril de 1994 a história dos RPGs ficou dividida em Antes de FFVI e Depois de FFVI.

Brincando com o desconhecido

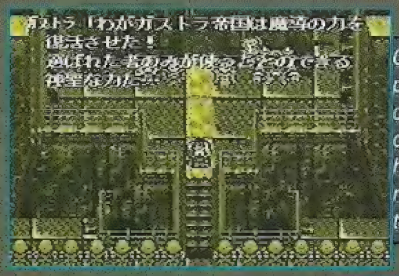
Mágica. Uma energia mística capaz de coisas impossíveis, indo desde mover montanhas até atrair meteoros. Tal energia fora banida do mundo após a "Guerra dos MagiMasters", que devastou boa parte do planeta e fora causada pela disputa da supremacia no planeta entre a raça mágica Espers e os seres humanos. Devido à superioridade numérica, os humanos saíram vitoriosos, obrigando os Espers a uma vida de reclusão atrás de um grande portão selado magicamente. E a partir do momento em que tais seres desapareceram da face do planeta que os poderes foram cessando. Uma era de desesperança e pessimismo se seguiu. Sem a magia para se proteger da natureza e dos animais, como os humanos sobreviveriam? Simples. Como dizem, a necessidade é a mãe das invenções e o fim da mágica trouxera a prosperidade do vapor e maquinarias em geral.

Mil anos depois, a humanidade parece ter se esquecido dos abusos realizados com a mágica e, mais uma vez, persegue tal força. O grande império sediado em Vector desejava para si o controle sobre o mundo. Para tanto, precisava estar acima dos demais, não dependendo somente de maquinário. Eles precisavam de mágica. Sob o braço do já bastante velho Ghestal, abrem os portões do mundo dos Espers e realizam um ataque relâmpago, capturando todos os seres mágicos que conseguem. É então que o imperador se depara com algo inesperado: uma humana, carregando em seus braços uma criança. A única criança nascida da união de um Esper e uma humana, um híbrido. Ghestal comemora o achado e cria a menina para ser a carta na manga imperial.

Anos depois, o Império avançava rapidamente sobre outros locais com uma simples ideologia: se não estão sob o nosso domínio, devem ser eliminados. E, acreditem, o Império tinha poder para isso. Aliando a maquinaria bélica ao poder mágico, conseguiram criar os Magitech Armors, as supremas máquinas de combate. Mechs imensos movidos através de energia mágica removida dos Espers e condensada. Somando a isso o valoroso general Leo, honrado cavaleiro que luta pela justiça; general Celes, linda guerreira que recebera doses massivas de energia mágica e, por isso, é capaz de usá-la; o cientista Cid, responsável pelos projetos dos Magitech Armors, absorção de energia dos espers e de Celes; o sádico general Cefka (Kefka na versão americana), que não mede esforços para que suas ambições se cumpram; e a jovem meio-Esper, o Império era praticamente invencível.

E tudo continuaria de acordo com os planos de Ghestal não fosse uma única falha: a reação da jovem diante de um Esper legítimo, durante uma missão de captura ao lado de Vicks (traduzido como Biggs em FF7) e Wedge na cidade mineradora de carvão Narche. Vicks e Wedge foram mandados para outra dimensão (para Chrono Trigger, se formos seguir a ordem cronológica das coisas...), enquanto a moça começou a recobrar sua memória perdida. Ajudada pelo velho Alvis, ela relembra seu nome, *Tina Branford* (Terra em FFIII americano) e os terríveis momentos que passara como assassina imperial. Ela tenta escapar da cidade anti-Império, quase sendo capturada, não fosse a rápida ação do "caçador de tesouros" Locke, que se revela um contato de Narche com os Returners, grupo anti-Império liderado por Banon. O rapaz oferece à Tina uma oportunidade única: a de se redimir de seus crimes, lutando ao lado dos rebeldes, sob a liderança do jovem rei de Figaro, que tem uma falsa aliança com o Império. A partir daí a trama toda se desenrola, conhecendo os mais variados combatentes e aprofundando-se em suas histórias pessoais. Além de Tina, temos *Locke Cole*, o caçador de tesouros galanteador, que corre o mundo para tentar encontrar a Esper conhecida por Phoenix, dita conhecedora do segredo da ressurreição. Tudo para trazer sua amada Rachel do limiar entre o mundo dos vivos e dos mortos. *Edgar Roni Figaro*, o jovem rei de Figaro, que abdicara de sua juventude para atender ao último desejo do pai, envenenado pelo Império, de construir um reino pacífico e autônomo; e de sua liberdade, para permitir que seu irmão *Mash (Sabin) Rene Figaro* se livrasse das obrigações reais e pudesse ser livre, como o lutador que sempre fora, aprendendo com o mestre Duncan. *Celes Chere*, a general do Império, acusada de traição e salva por Locke, a quem passa a seguir, tendo a oportunidade de lutar por seus princípios e realizar seus sonhos (o que inclui participar de uma ópera e velejar nas nuves com as famosas caravelas voadoras). *Cairenne* (*Cyan* nos EUA) *Garamonde*, samurai e primeiro cavaleiro sob o comando do rei de Doma, que se une aos aventureiros após o assassinato de seu filho e de sua esposa. Aliás, Cyan foi o último a empunhar a poderosa Masamune antes de Sephiroth. *Gau*, o garoto selvagem, abandonado nos campos de Veldt quando bebê, aprendendo a ser como os animais. *Setzer Gabianni*, rico jogador de cartas inveterado, dono de um cassino localizado em sua famosa Black Jack, a única caravela voadora existente após a queda da Falcon, pertencente à sua melhor amiga e rival Daryl. *Shadow*, o ninja sem alma, que apagara seu passado como Clyde Arrowny, com a morte de seu melhor amigo, Baran, e a perda de sua esposa, importando-se somente com seu cão, Interceptor, e deixando para trás até mesmo sua filha, *Relm Arrowny*, a garotinha doce que adora desenhar, estando sob a tutela de seu avô, *Strago Magus*, poderoso Blue Mage que mantem seus poderes mesmo após a Guerra dos MagiMasters. Sem contar os opcionais *Mog*, o moogle que, ao entrar em contato com o Esper Tritorch, ganha a capacidade de falar e entender a língua humana, sendo de grande auxílio com suas danças para o grupo; *Gogo*, o mímico, capaz de usar qualquer uma das técnicas espe-

As CGs receberam um trabalho todo especial, sendo construídas nas mesmas estações gráficas que as de Final Fantasy VIII. O resultado é supremo!



Cada um dos 14 personagens possui todo um storyline intrincado e profundo, com suas fraquezas, medos e valores. Ainda hoje são considerados um dos mais carismáticos de toda a história da Square.

Agarre as oportunidades quando elas aparecerem! Quando os Moogles ajudarem você contra os guardas de Narche, remova todos os seus equipamentos e venda mais tarde!

ciais das outras profissões; e *Umaro*, o pé grande de Narche, que segue as ordens de Mog. Todos personagens com um aprofundamento pessoal imenso. Um trabalho tão bem feito que é quase como se cada um deles existisse realmente. Aliás, até a chegada de Final Fantasy VIII, os guerreiros de Final Fantasy VI foram considerados os mais carismáticos de toda a história da Square. Mesmo Cloud e os demais da sétima versão da saga não conseguiram superar Edgar e companhia.

Mesmo tendo sido superado por seu sucessor, o enredo de Final Fantasy VI possui momentos que prendem a atenção do jogador. Momentos como a morte covarde do general Leo pelas mãos de Cefka, ou a destruição do equilíbrio das forças mágicas em todo o mundo, novamente gerada pelo arauto de Ghestal. A seqüência na Opera House é uma das mais memoráveis de todos os tempos, enquanto a tristeza que aflige o coração de Setzer ao penetrar no túmulo de sua melhor amiga ou a falha de Locke ao tentar ressuscitar Rachel chegam a marcar os sentimentos de qualquer um. Momentos cruciais que colocam em teste cada um dos sentimentos. Todos agrupados em um único título.

Sistemas, gráficos e tudo mais...

A novidade em FFVI era a existência dos seres conhecidos por Espers. Quando sua energia vital se esvai, são capazes de converter seus poderes mágicos em gemas conhecidas por Magicites. E são justamente estas Magicites as fontes da magia tão procuradas por Cefka, Ghestal e companhia. São elas que passam os conhecimentos sobre as magias para os humanos. Uma vez aprendidos, a gema é dispensável. Contudo, cada Magicite concede certas vantagens, como bônus durante os Level Ups (como +30% de HP ou +50% de MagPwr) e, claro, as famosas invocações. São mais de vinte Magicites diferentes, passando pelos já conhecidos Alexander, Bahamut, Ramuh, Ifrit, Shiva e Stray Cat / Cait Sith (isso mesmo, o de FFVII) aos nem tanto, como Terrato, Seraph, Bismark e Crusader. Cada uma ensinando alguma magia, em diferentes níveis de aprendizado (você ganha AP, que é multiplicado pelo número ao lado da magia; uma magicite com Ultima x10 significa que cada AP ganho é multiplicado por 10 e, quando chegado a 100 AP acumulados, você aprende automaticamente a magia), e com um efeito de invocação diferente, com gráficos variadíssimos.

Aliás, tocando neste assunto, Final Fantasy VI era dono de gráficos privilegiados. Apesar dos personagens em SD até mesmo durante as batalhas e algumas falhas de proporção de armas (a Atma Weapon, com um personagem em nível 99 chega a parecer um bastão!), mas nunca se vira tantos efeitos de Mode 7 (rotação, próprias do SNES) em um RPG! Sem mencionar os cenários de fundo belíssimos, como os presentes na Phantom Forest ou no Mont Koltz.

A obra máxima de Nobuo Uematsu

Sim, os gráficos de FFVII superam os de FFVI de longe, e as novidades no primeiro ganham do segundo. Contudo, uma coisa ninguém pode negar: as músicas de Nobuo Uematsu desta sexta versão são as melhores de todos os tempos. Com arranjos muito bem trabalhados e variados, que combinam com cada um dos ambientes (como a cidade de Zozo, por exemplo, ou as cavernas sob Narche), as melodias conseguem fazer com que você viaje pelos sons e não só pelo enredo. E, o trabalho em conjunto de ambos gera a maior obra prima de todos os tempos.

E fatos para comprovar isso podem ser vistos em todos os lugares. Uma das duas músicas consideradas boas de Final Fantasy VII, o tema da Aeris, fora baseado no tema de Celes, na Opera House. O maior número de CDs Original e Arranged são voltados para este episódio da saga. Enfim, a melhor música para o melhor RPG.

Paciência é a alma do negócio...

Não foi realmente surpresa alguma quando a Square anunciou o remake deste título para PS. Afinal, todos os outros episódios para SNES já haviam sido convertidos para a nova plataforma. Assim, era claro que Final Fantasy VI não poderia ficar de fora. Rumores de que seriam 2 CDs e que dezenas de novas CGs seriam inseridas até causaram certos saltos de alegria entre os fãs. Era só uma questão de paciência.

O game ocupa somente um CD, tendo somente três ou quatro novas seqüências de computação gráfica (ainda assim muito bem trabalhadas). Algo até esperado. Mas quem poderia imaginar que justamente a paciência seria o "atributo" mais cobrado quando o game estivesse pronto? Ninguém. Ninguém poderia acreditar que os Load Times seriam tão demorados. Há loads para entrar em batalhas, para se entrar em menus, para se sair de menus, para entrar em certas localizações, para atacar com alguma coisa, etc, etc... E mesmo se tratando de três ou quatro segundos, isso realmente se torna maçante após algumas horas de jogo.

Novidades

Além das CGs, a maior existente nesta versão é a opção Omake. Aqui, à medida que você avança no game, novas opções vão se abrindo, permitindo que você visualize o processo de produção do game, as CGs novas, os status mais importantes dos inimigos e tudo mais. O guia perfeito para o jogador que deseja informações técnicas sobre oponentes.

Resumindo

Apesar dos pesares, este ainda é Final Fantasy VI. Mesmo com todos os problemas, este é um game que merece ser jogado por qualquer um, mesmo que não seja fã incondicional. Agora, se você já for um assíduo admirador dos trabalhos da Square, você não pode deixar de jogá-lo!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

FINAL FANTASY VI

SQUARE	CD
RPG	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.9
SOM	4.0
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.3

PRÓS

- Um grande remake de um game que marcou uma era.
- O trabalho das CGs está soberbo, bem melhor que as contidas em FFIV e V e chegando a se equiparar a FFVIII.

CONTRAS

- Apesar dos ganhos, esta versão perdeu MUITO em Load Time.
- Talvez isso não seja exatamente um ponto ruim, mas eles removeram os bugs de equipamentos...

CLAS. FINAL 3.7

FINAL FANTASY VIII

ファイナルファンタジーVIII

Começamos nesta edição, a nossa estratégia completa de Final Fantasy VIII, a obra-prima máxima da Squaresoft. Assim como fizemos com FFVII, estaremos fazendo uma estratégia que inclui a tradução de diálogos do jogo, para que você entenda profundamente a história e sinta na pele cada emoção nas várias passagens emocionantes do jogo. Para não ficar algo muito superficial em termos técnicos, trazemos também as tabelas dos Guardian Forces obtidos em cada edição. Confira agora o início desta epopéia fantástica.

AS TABELAS

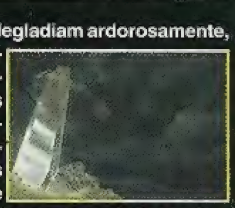
Publicaremos a cada edição, as tabelas de Guardian Forces obtidas. Explicaremos agora cada parte das tabelas. É importante que você tenha esta explicação, pois no futuro não as publicaremos mais, apenas as tabelas mesmo.

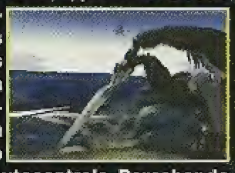
Começando por cima, em primeiro lugar, do lado esquerdo, temos o ícone com a ilustração do rosto do Guardian Force. Mais à direita, na linha superior vermelha, temos o nome do Guardian Force (em japonês e, entre parêntesis, em inglês). Logo abaixo da linha do nome, está descrita a localização do G.F., ou seja, onde você o obtém. Abaixo da foto, há duas linhas azuis, a primeira com a descrição da técnica que o G.F. realiza quando é invocado na batalha, e a de baixo com os Status do G.F. quando você o obtém. À direita destas duas linhas estão duas imagens com a técnica usada pelo G.F. em batalhas. Abaixo disso tudo vem a segunda parte da tabela, que é a lista de habilidades. Aqui listamos a habilidades de Junction (usadas para fazer Junction com magias nas características do personagem), de Command (que são os comandos possíveis de se utilizar em batalhas), Character (são as habilidades que agem apenas sobre o personagem equipado), Party (que são aquelas que, uma vez equipadas, agem sobre o seu grupo inteiro, têm um efeito global), G.F. (as habilidades que agem sobre o próprio Guardian Force e não precisam ser equipadas para estarem "ligadas") e, por fim, as de Menu (que são as habilidades que aparecem na opção Ability do menu principal). O bloco das habilidades está dividido em várias partes diferentes, sempre iguais para cada tipo de habilidade. Em primeiro lugar temos o AP, que indica quando de AP é necessário para que o G.F. aprenda a técnica (se houver uma ! nesta coluna, é porque o G.F. já vem com esta técnica aprendida), depois está o NeJ, ou Nome em Japonês; seguido pelo Ro, que nada mais é que o nome em japonês romanizado; depois vem o Nel, ou Nome em Inglês; por fim, aparece a descrição da habilidade, no campo Função.

APRESENTAÇÃO

Em um lugar, longe nas dimensões do planeta, mas que parece perto, tão perto nas estreitas barreiras que separam as almas de duas pessoas, uma garota, de esplêndida formosura exterior e de mistérios guardados em seu coração, em um vasto campo de flores, espera ansiosamente pela pessoa que mudará o rumo de sua vida e a quem ela mesmo mudará completamente: o seu amor.

Dois homens se degladiam ardorosamente, batendo espada contra espada, fazendo com que faíscas saltem dos impactos violentos, mostrando extremas habilidades de combate. Seifer e Squall, dois estudantes da Garden de Balamb, estão cumprindo seus treinos independentes. Mas o que seria um simples treino rotineiro, para eles é mais uma oportunidade de decidir quem é o melhor, mesmo que, para isso, alguém possa se machucar. Eles usam suas armas verdadeiras, as Gunblades, e, pela intensidade da luta, claramente percebe-se a rivalidade entre os dois. Em meio a técnicas de ataque e defesa, a luta segue em um clima caloroso. Seifer usa todo o seu oportunismo, provocando Squall, visando tirar seu autocontrole. Percebendo um breve momento de descuido de Seifer, Squall parte rapidamente em sua direção para atacá-lo. Mas ele não contava com a sordidez de seu rival, que utiliza magia no combate para derrubar Squall, coisa que é extremamente proibida nos combates de treinamento. Enquanto Squall, ainda um pouco atordoado, prepara-se para levantar, Seifer, impiedosamente, golpeia o rosto de seu rival, que está de joelhos. E no momento em que a lâmina afiada de sua Gunblade corre o rosto de Squall, Seifer puxa o gatilho da arma, para que o ferimento seja ainda mais profundo. Sangue fresco toca o chão e corre por seu rosto. O ódio toma conta de todo o corpo de Squall, de forma que ele não consegue ver ou sentir nada além de seu rival. Nem mesmo a dor do ferimento o faz parar. A força adquirida pelo ódio é enorme, e incontrolável. Squall consegue, em um movimento rápido, descarregar toda sua raiva com um simples golpe de Gunblade no rosto de Seifer. As feridas que os dois guerreiros causaram um no outro parecem trazer um destino inescapável as sua vidas...





O DESPERTAR

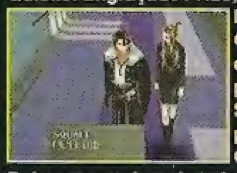
Squall desperta numa maca em um lugar que parece uma enfermaria, com a cabeça enfaixada e sendo examinado por uma doutora. A pessoa que examina Squall é a doutora Kadowaki, que pergunta a Squall se ele já sente-se melhor (você pode responder que sim, primeira opção, ou que sua testa dói, segunda opção). Seja qual for sua resposta, ela perguntará seu nome (você pode deixar o nome original ou alterá-lo, aperte L e R para outros caracteres, deixaremos como Squall).

Doutora Kadowaki: Por que você não pega leve quando está praticando? Caso contrário, estes acidentes bobos vão acontecer.
Squall: Você deveria dizer isso para Seifer...
Doutora Kadowaki: Aquele garoto é... Não importa o que eu digo a ele, ele não tem jeito... Não seria melhor você outro oponente?
Squall: Bem, eu não posso simplesmente fugir.
Doutora Kadowaki: É a época da adolescência, vocês crianças sempre querem se mostrar. Bem, é melhor você tomar mais cuidado daqui para frente.
Doutora Kadowaki: Vejamos... Seu mentor é... Ah, é a Quistis. Vou contactá-la, você espera aqui um pouco.

Enquanto a doutora comunica a professora Quistis que você já está bem e que ela deve vir tomar a guarda dele novamente, uma misteriosa garota aparece no consultório, do outro lado do vidro que separa a maca de Squall da sala da doutora. A garota está vestida com uma pequena blusa azul, um vestido branco e segura um tecido verde que envolve seu corpo. Ela chega perto do vidro, tenta aproximar o rosto e, percebendo o garoto deitado na maca, diz "Squall... Nos encontramos de novo." Squall percebe a aproximação da garota e, quando ele vira o rosto para ver quem é, ela rapidamente se vira e sai da sala.

Agora entra uma cena em CG. A formosa professora Quistis entra na enfermaria para se encarregar de seu aluno e, ao vê-lo com a cabeça enfaixada na maca, suspira e faz uma expressão que mescla dó e preocupação.

Quistis: Oh! Eu pensei que você e Seifer fossem... Bem, vamos indo. Foi decidido que o exame de ingresso será hoje.
Squall e sua professora partem da enfermaria para a sala de aula. Agora, no corredor de saída da enfermaria:
Quistis: Squall... Há alguma coisa preocupando você ultimamente?
Squall: ...não é — antes que Squall complete sua resposta, Quistis fala simultaneamente com ele "nada.", então pára e começa a rir.
Squall: O que é tão engraçado?
Quistis: Engraçado? Não, não... Eu apenas estou feliz.



Quistis: ...somente feliz de entender meu estudante um pouco melhor, só isso.
Squall: Eu não sou tão simples de entender.
Quistis: Bem, então fale! Deixe-me ouvir mais sobre o que está se passando

com você.
Squall: Isso não é da conta de uma professora...
Quistis: (novamente ela prevê a fala de Squall e fala com ele simultaneamente) ...não é da minha conta.

Continuando corredor abaixo, uma cena em CG apresentará a Garden de Balamb, a entidade da qual Squall faz parte.

GARDEN

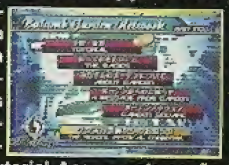
Espalhadas pelo mundo, estão as Gardens. Estas são escolas privadas de treinamento de soldados, não afiliadas a nenhuma organização governamental ou militar. Na Garden, novos alunos, garotos e garotas, ingressam com seis anos e permanecem até completarem dezenove anos. Durante este período, passam por um duro treinamento, dos mais rigorosos já vistos, aprendendo técnicas e habilidades militares enquanto aprendem a viver em comunidade. Nestas escolas militares, não apenas testes físicos são realizados, como também exames escritos, que são essenciais para mostrar o conhecimento de um aluno em habilidades militares. Ao completar seu treinamento, o aluno formado é designado para tomar parte de um exército estrangeiro, podendo tornar-se até um comandante, mas ele não pode designar suas próprias tarefas. Com isso é paga a administração das Gardens, com comissões pelo envio de soldados formados. Os alunos podem ainda submeter-se a testes de extrema periculosidade e que exigem muita habilidade e conhecimento. Se optarem por isso e passarem, estes tomam parte da SeeD, a graduação máxima dos alunos da Garden. A SeeD é formada pela elite dos alunos, somente aqueles mais adaptados a condições adversas conseguem ingressar nesta categoria, suas habilidades militares estão níveis acima dos diplomados comuns da Garden. Os membros da SeeD não são enviados a exércitos estrangeiros, tornam-se empregados da Garden, com salários pagos de acordo com os seus conhecimentos. Os cadetes da SeeD são contratados por terceiros (grupos, organizações ou mesmo Estados do mundo inteiro) e enviados pelas Gardens para as mais diferentes tarefas, que incluem engajamentos em atividades militares como provocar guerras, proteção de VIPs, supressão de golpes de estado e assassinatos.

SALA DE AULA

Em seguida, Quistis entra na sala de aula com Squall, o aluno restante. Squall vai até seu assento e permanece calado. Seifer, que está na mesma turma, não move um músculo com a presença de Squall, ficando totalmente indiferente, como se nada tivesse acontecido. Quistis inicia a aula dizendo que o exame para ingresso na SeeD tem início nesta noite e que aqueles que não participarão ou que falharam no teste escrito da semana passada ficarão para estudar na classe. Aqueles que participarão do exame estão livres até o anoitecer, e ela aconselha aos alunos usar o tempo livre para se preparar. Às 16:00 horas serão anunciados os membros de cada esquadrão. A professora ainda dá uma bronca em Seifer, dizendo para que ele não machuque ninguém nos treinos. Em seguida ela dispensa os alunos e todos saem, menos Squall. Vá até Quistis e fale com ela.

Quistis: Você não foi para a Caverna de Fogo ainda, foi? Se você não cumprir esta tarefa, você não poderá participar do exame de ingresso hoje.
Squall: (Eu planejava ir esta manhã. Mas, por causa de Seifer...)
Quistis: Hum? Você tem uma razão legítima?
Squall: ...não é nada.
Quistis: Bem, de qualquer forma... Eu irei junto. Se você ainda não está seguro, você pode fazer uma revisão usando o Painel de Estudo. Eu estarei esperando por você no portão principal. Quando tiver finalizado seus preparos, venha me ver. Você pode achar o Painel de Estudo voltando para o seu assento.

Depois de Quistis sair, volte para a carteira de Squall e examine para acessar o Painel de Estudo, que dá acesso à Network. Escolha a primeira opção e você vai ligar o computador, tendo acesso à Balamb Garden Network. Há algumas opções, mas nenhuma muito importante ou interessante, a não ser o Tutorial. Acesse esta opção e você será avisado de que recebeu dois Guardian Forces (G.F.s), Quetzalcoatl e Shiva, podendo renomeá-los e utilizá-los como bem entender.



O SISTEMA DE JUNCTION

Guardian Forces são monstros que podem ser controlados por você. Eles desempenham um papel muito importante, talvez o mais, no sistema de jogo. Se você entrar em uma batalha antes de conseguir um deles, verá que seu personagem tem apenas a opção de atacar os inimigos, mais nenhum comando. Depois de conseguir um G.F., você pode "equipá-lo" no personagem para obter muitas habilidades e vantagens. Isso é feito usando a primeira opção do menu principal, a opção JUNCTION. Usando este comando você pode equipar o G.F. no personagem desejado, utilizando o primeiro comando e depois escolhendo a opção G.F. Com um G.F. equipado, você terá a opção de definir três comandos de batalha além do ataque (escolhendo entre os comandos disponíveis dos G.F.s equipados), duas habilidades (entre as habilidades de Character, específicas para o personagem equipado, e Party, válidas para todo o grupo. Você pode equipar até mais de duas habilidades, se o G.F. possuir a habilidade de Junction Ability x3 ou 4), e em seguida as magias que serão adicionadas às características dos persona-

ケツァクファトル (QUETZALCOATL)

Local: Em Balamb Garden, voltando ao assento de Squall e acessando o computador, então entrando na página do Tutorial na Network.

Técnica: サンダーストーム (Thunder Storm). Um ataque baseado no elemento Thunder (雷) em todos os inimigos.

Status: Level 1 / 300 HP

HABILIDADES

JUNCTION

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
50	HP J	HP J	HP J	Permite fazer Junction com magias no HP do personagem.
60	体力 J	Tairyoku-J	Defense-J	Permite fazer Junction com magias na Defense do personagem.
70	魔力 J	Maryoku-J	Magic Power-J	Permite fazer Junction com magias no Magic Power do personagem.
100	魔性攻撃 J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	魔性防御 J	Zokusei Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.
130	魔性防御 J×2	Zokusei Bougyo-Jx2	Attribute Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Attribute Defenses do personagem.

COMMAND

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
0	魔法コマンド	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
0	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
0	ドロー	Dorou	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
0	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
40	カード	Kaado	Card	Uma vez aprendido, possibilita o uso do comando CARD em batalhas, para transformar um monstro em cada (chamadas bolsas de sucesso).

CHARACTER

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
60	魔力+20%	Maryoku +20%	Magic Power +20%	Aumenta o Magic Power do personagem em 20%.
120	魔力+40%	Maryoku +40%	Magic Power +40%	Aumenta o Magic Power do personagem em 40%.

PARTY

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
		Não Possui Nenhuma		

G.F.

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, seguir Select e pressione □ rápida e repetidamente. Para de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).

MENU

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
30	魔法防御	Kaiman Mahou Seiter	Make Shoulder Magic	Faz magias baseadas no elemento Thunder utilizando alguns seus específicos.
60	中クラス魔法防御	Chuu Kurasu Mahou Seiter	Make Medium Class Magic	Transforma as magias de nível baixo dos personagens em magias de média nota.
90	カード強化	Kaado Hanka	Card Change	Transforma cadas em itens.

シヴァ (SHIVA)

Local: No mesmo lugar de Quetzalcoatl. Em Balamb Garden, voltando ao assento de Squall e acessando o computador, então entrando na página do Tutorial na Network.

Técnica: ダイヤモンドダスト (Diamond Dust). Um ataque baseado no elemento Ice (冷気) em todos os inimigos.

Status: Level 1 / 300 HP

HABILIDADES

JUNCTION

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
50	力 J	Chikara-J	Power-J	Permite fazer Junction com magias no Power do personagem.
60	体力 J	Tairyoku-J	Defense-J	Permite fazer Junction com magias na Defense do personagem.
70	精神 J	Seishin-J	Spirit-J	Permite fazer Junction com magias no Spirit do personagem.
100	魔性攻撃 J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	魔性防御 J	Zokusei Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.
130	魔性防御 J×2	Zokusei Bougyo-Jx2	Attribute Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Attribute Defenses do personagem.

COMMAND

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
0	魔法コマンド	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
0	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
0	ドロー	Dorou	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
0	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
40	しのせんこく	Shinso Senkoku	Death Sentence	Usar o comando DEATH SENTENCE em batalhas. Este comando deixa um contador noite o inimigo. Quando chega a zero, ele causa morte instantânea (pouco eficaz contra chefes).

CHARACTER

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
60	体力+20%	Tairyoku +20%	Defense +20%	Aumenta a Defense do personagem em 20%.
120	体力+40%	Tairyoku +40%	Defense +40%	Aumenta a Defense do personagem em 40%.
60	精神+20%	Seishin +20%	Spirit +20%	Aumenta o Spirit do personagem em 20%.
120	精神+40%	Seishin +40%	Spirit +40%	Aumenta o Spirit do personagem em 40%.

PARTY

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
		Não Possui Nenhuma		

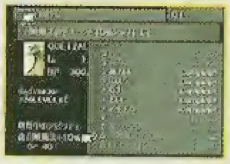
G.F.

AP	NeJ	Ro	Nel	Função
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, seguir Select e pressione □ rápida e repetidamente. Para de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).

MENU

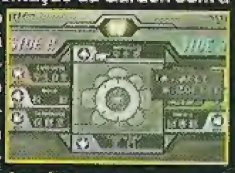
AP	NeJ	Ro	Nel	Função
30	冷気魔法防御	Reiki Mahou Seiter	Make Ice Magic	Faz magias baseadas no elemento Ice utilizando alguns seus específicos.

gens (você pode fazer Junction com magias nas características em que o G.F. possui a habilidade de Junction. Se ele tiver Speed-J, por exemplo, você pode fazer Junction com magias na característica Speed do personagem. Quanto maior a quantidade da magia com a qual você fará Junction, mais a característica visada será melhorada). Depois de equipado o G.F. no personagem e feitos os preparos iniciais, você pode também fazer alterações manualmente utilizando os outros comandos da opção JUNCTION do menu principal. Teste cada opção e perceba o que faz cada uma. Pode parecer um pouco complicado no início, mas depois de algumas tentativas, você passa a entender cada vez mais este sistema. Em nossa estratégia, nós publicaremos a lista dos G.F.s (com suas habilidades) que aparecem pela aventura, confira-os espalhados pelas páginas.



CONHECENDO A GARDEN

Depois de conseguir os dois primeiros G.F.s e equipá-los, saia do Painel de Estudo e então deixe a sala de aula. Quando estiver perto do corredor, uma garota com muita pressa vai bater de frente com Squall. Você pode perguntar se está tudo bem (primeira opção), ou então não dar a mínima para ela (segunda opção). Se escolher a primeira, Squall vai ajudar a garota e explicar que a aula já acabou. Ela diz que, comparado ao lugar onde estava, a Garden de Balamb é um lugar enorme e que se sente meio perdida. Você pode mostrar a Garden para ela com a primeira opção ou então deixar que ela se vire só com a segunda opção ("eu não tenho este tipo de tempo livre..."). De qualquer forma, siga pelo corredor e fale com o cara perto do elevador, ele dirá que tem umas cartas mas não tem idéia do que fazer com elas. Ele então entregará as cartas para você, 7 delas (todas cartas de Monster da página 1 de cartas, você ficará sabendo com maiores detalhes como se jogar o game de cartas nas próximas edições, assim como localização de cartas e coisas do tipo). Se você decidiu fazer um tour de apresentação da Garden com a garota, Squall vai para o saguão central e começará a explicar cada parte do lugar. Ele mostra primeiro o diretório que dá fácil acesso a todas as áreas da Garden (e só pode ser usado agora, na parte inicial do jogo). Depois ele prossegue, explicando cada parte.



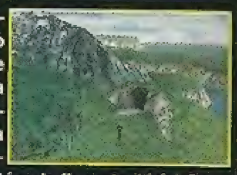
Squall: Ao norte da Garden estão os dormitórios dos estudantes. Quase todos os estudantes da Garden vivem nos dormitórios. Apenas alguns poucos estudantes comutam de fora.
Garota: Sim, eu também estou vivendo nos dormitórios!
Squall: Aqui você pode descansar, trocar roupas e coisas do tipo.
Squall: Na área noroeste está a cafeteria dos estudantes. Sempre há uma grande comoção aqui... Nada além de filas de estudantes esperando para comer.
Garota: Estou vendo!
Squall: O bloco nordeste é o estacionamento. Quando há uma missão, você pode sair daqui usando um dos carros da Garden.
Squall: No sul, há apenas o portão principal. (Falando nisso, o portão principal é onde eu devo me encontrar com a professora Quistis...)
Garota: Hum? O que é isto?
Squall: Nada... O próximo é o bloco oeste. O jardim do campus se localiza aqui. Agora, algumas pessoas ou alguns eventos estão...
Garota: Sim, sim! Eu sei! É o festival da escola... Eu estou planejando entrar para o comitê. Talvez nós podemos entrar juntos?
Squall: Continuando... O bloco sudoeste é a enfermaria. Se você se machucar, eles vão cuidar de você aqui. Mesmo não estando machucados, os estudantes parecem vir aqui para serem tratados.
Garota: O médico aqui é...?
Squall: Doutora Kadowaki. O próximo é o bloco Leste. Este é o Centro de Treinamento... Mesmo sendo apenas para treinamento, os monstros que foram soltos aqui são reais. Se você não levar a sério, poderá perder a sua vida. Então tome cuidado!
Garota: Uh, eu tomarei cuidado...
Squall: No sudeste está a biblioteca. Ah, você já sabe que as salas de aula ficam no segundo andar, certo?
Garota: Sim, eu me lembro.
Squall: A propósito, o escritório de administração fica no terceiro andar. Mas sem permissão, não é permitido que você entre.
Garota: Eu tenho uma pergunta... Qual é o nome do diretor?
Squall: Diretor Cid... Agora... Você já sabe o suficiente?
Garota: Sim! Oh... Você está fazendo parte do exame de ingresso para a SeeD hoje?
Squall: Sim.
Garota: Bem, talvez nós nos veremos lá. Já que eu terminei meu treinamento antes de vir para esta Garden, eu decidi fazer parte do exame também. Vamos dar o nosso melhor! Obrigado!

A garota então parte e, a partir de agora, se você quiser, poderá explorar um pouco a Garden de Balamb. Se você for para a Cafeteria, encontrará Seifer e seus dois capangas, Fuujin (a garota de azul que só fala em Kanji, não se sabe como isso vai ser representado na versão americana) e Raijin (o grandalhão bobão). Nesta mesma cena, você verá um cara que parece bem mala, com um topete que parece mais a crista de uma galinha e que também parece um morto-de-fome. Se você for para a biblioteca, encontrará um Draw Point com a magia Esuna. Também há um outro Draw Point pouco antes de chegar no portão principal, este com magia Cure 1.

DRAW POINTS

Em FFVIII não existem mais os famosos baús, que estavam presentes em todos os games da série e era onde você conseguia itens e outras coisas. Para substituir estes, a Square criou os Draw Points. Estes pontos estão espalhados pelos mais variados locais do mundo (alguns bem escondidos e vários também no mapa do jogo). Cada Draw Point fornece um tipo de magia. Para que você possa tirar proveito de um destes pontos, é necessário que um personagem esteja equipado com o comando DRAW. Fazendo isso, este personagem pode ganhar a magia que está contida no Draw Point. A quantidade de magias deste tipo que o personagem vai receber, depende de sua Luck e também do Magic Power. Quanto maior os números nestas características, mais magias o personagem vai obter. A maioria dos Draw Points é renovável, ou seja, você pode pegar as magias, esvaziando assim o seu estoque, e voltar mais tarde para pegar mais magias no mesmo Draw Point.

Depois de se familiarizar com a Garden de Balamb, explorando todos os lugares e falando com todas as pessoas (você pode ainda jogar cartas com algumas pessoas, mas não é aconselhável, já que você possui apenas 7 cartas muito fracas, deixe isso para mais tarde), vá para o portão principal se encontrar com Quistis para o cumprimento da tarefa de treinamento de Squall, saia da Garden então. Você estará na tela do mapa, siga para leste e você encontrará uma pequena caverna além da floresta, lá é a Cave of Fire.

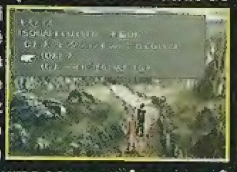


O MAPA

Na tela do mapa, você pode apertar Select para ativar diferentes tipos de mapa para você se guiar. O primeiro é o globo poligonal que gira conforme você anda. O segundo é o mapa geral, transparente como em FFVII. E o terceiro é o mapa que ocupa a tela inteira, onde você pode ver inclusive as cidades já conhecidas no mapa. Nos dois primeiros, a traço amarelo represente o campo de visão de sua câmera, ou seja, o que você está vendo na tela no momento, o traço branco representa a direção na qual Squall está olhando. Pontos amarelos indicam cidades e pontos vermelhos indicam veículos (que você terá mais para frente). Apertando o botão R2 ou L2 você pode alternar entre visão comum ou aérea.

PROVA DE FOGO

Você poderá enfrentar algumas batalhas aleatórias no mapa (andando pela estrada não há batalhas) para treinar um pouco o sistema de jogo, testando os diferentes comandos e aproveitando para acumular algumas magias e evoluir alguns níveis, além de ganhar algumas habilidades para seus dois G.F.s (de preferência, ganhe primeiro a habilidade de G.F. Assistance, isso vai lhe ajudar bastante). Você pode também partir para oeste e entrar na cidade de Balamb, mas isso não faz parte de sua missão, então siga para oeste da Garden de Balamb para encontrar uma caverna. Agora você estará na entrada para a Cave of Fire, onde Squall deve cumprir seu treinamento para poder fazer parte do exame para ingresso na SeeD.



Quistis: Nós finalmente estamos aqui, Squall... Seus preparativos foram OK? Você não se esqueceu de equipar seus Guardian Forces?
Você então terá duas opções:
1ª- Eu estou OK.
2ª-G.F. ... Eu não estou bem certo...

Responda a primeira para prosseguir e vá até a entrada da caverna, onde estão dois guardas.

Guarda: Sua tarefa é adquirir um G.F. de nível baixo. Você será auxiliado por um membro qualificado da SeeD. Você está preparado?

Responda com a primeira opção para dizer que sim.

Squall: Sim. Por favor.
Quistis: Eu o auxiliarei. Membro da faculdade Nº14. Quistis Trepe.
Guarda: Escolha um limite de tempo. Considere sua própria habilidade, sem que fique muito fácil ou que exceda os seus limites.

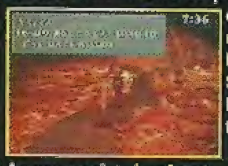
Você deverá escolher um tempo entre 10 e 40 minutos, o que pesará mais tarde para as suas notas e influenciará no seu ranking de SeeD. Se escolher 10 minutos, terá de correr muito e não enfrentar batalhas; se escolher 40, poderá ficar acumulando muitas magias e ganhando alguns níveis. Cabe a você escolher, apenas fique sabendo que você pode retornar à caverna quantas vezes quiser depois de completar o treinamento. Depois de escolher, Quistis e Squall entram na caverna (o tempo começará a rodar, então seja rápido).

Quistis: Eu apenas poderei auxiliar você durante as batalhas. Você deverá liderar

a exploração.
Squall: Entendido.
Quistis: Sempre que vêm aqui comigo, meus estudantes sempre revelam suas verdadeiras habilidades... Eu fico imaginando se seria o meu charme...?
Squall: Que professora...
Quistis: Estou apenas brincando! Eu apenas acho que você deveria relaxar.

Prossiga pelos corredores calorosos da Caverna de Fogo e, dependendo do tempo que você escolheu, fuja das batalhas ou permaneça nelas acumulando magias para melhorar seus Junctions. No meio do caminho você encontrará um Draw Point com Fire 1. Pouco antes de chegar ao objetivo do treinamento, mais um diálogo.

Quistis: Bem como eu pensava, você e Seifer são extraordinários. Ambos são realmente fortes... Bem, hora da performance real. Sua mente está preparada? Bem, se você sente que está totalmente OK.



Agora você vai enfrentar a batalha com o primeiro chefe do jogo: o Guardian Force Ifrit.

NOME: Ifrit LEVEL: 6 HP: 1068
PONTOS: Fraco contra o elemento Ice (magias Blizzard ou G.F. Shiva). Absorve dano por Fire.
ATAQUES: Fire, Ataque com Pulo
DRAW: Fire, Cure, Labeler
AP FORNECIDO: 20

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||| < HP > ||||||||||
   ||||| STR   DEF |||||
     || INT   SPI ||||||||||
       | DEX   EVA
```

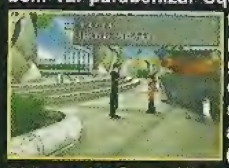
ESTRATÉGIA

Faça bom uso de seus Guardian Forces (Quetzalcoatl e Shiva; muito mais Shiva, pois seu ataque é baseado no elemento Ice, o ponto fraco de Ifrit). Não utiliza a magia Fire, já que isto vai apenas curá-lo. Se tiver, use algumas magias Blizzard (que você pode roubar do inimigo que parece um rosto com asas girando ao seu redor, dentro da própria Caverna de Fogo). Use Potions (se estiver usando o comando Item) ou Cure (se estiver usando o comando Magic) para recuperar HP sempre que necessário. Se Squall ou Quistis morrer, sua única opção será usar o item Phoenix Down. Note que o seu tempo continua correndo mesmo dentro da batalha, então seja rápido. Se você ficar apenas invocando Shiva com um personagem enquanto faz ataques comuns com o outro (de preferência, invocando Shiva com Quistis e fazendo ataques comuns com Squall, já que Quistis tem maior Magic Power e Squall tem um Power mais elevado, além de sempre poder usar o botão R1 para fazer Critical Attacks), a luta não vai demorar muito e você não deverá ter maiores problemas.

NOTA: O nível dos inimigos varia de acordo com o nível de seu personagem mais evoluído. Então, se você ganhou alguns níveis antes de lutar contra Ifrit, ele poderá estar mais poderoso. Tome cuidado para não deixar alguns personagens com muita desvantagem em nível.

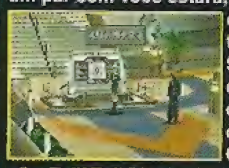
Vencendo Ifrit, além de ganhar poder sobre ele como o G.F. Ifrit, você receberá 3 G-Returners (para reviver G.F.s mortos) e também uma carta de Ifrit (uma excelente carta de G.F., que facilitará bastante seus jogos daqui para frente). O contador de tempo ainda não vai parar, você deverá ainda sair da caverna. De volta à entrada da caverna, os guardas vão parabenizá-lo pelo sucesso do treinamento e dirão que você receberá os créditos quando voltar para a Garden, então faça isso.

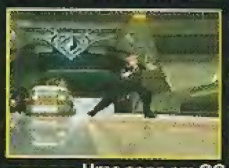
Voltando para a Garden, Quistis também vai parabenizar Squall e dirá para ele trocar as roupas para se reunir no saguão do primeiro andar, deixando-o em seguida. Siga para a área dos dormitórios (parte norte) e entre no quarto de Squall (o da direita), escolhendo a segunda opção para trocar de roupa (já que você passou pelo treinamento e vai tomar parte do exame de ingresso para a SeeD, você precisa de um uniforme apropriado). Ao sair da área dos dormitórios, você ouvirá Quistis no saguão fazendo o chamado para os que prestarão o exame.

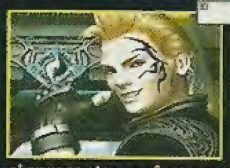


EXAME DE INGRESSO

Quistis: Squall! Squall! Eles estão anunciando os esquadrões para o exame agora. Formando um par com você estará, er... Zell Dincht. Ele é, uh, um garoto bastante vigoroso.
Squall: ...você quer dizer que ele é um chato. Não posso trocar de parceiro?
Quistis: Claro que não. Zell! Zell Dincht!





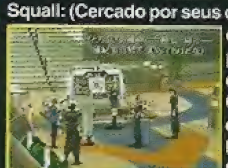


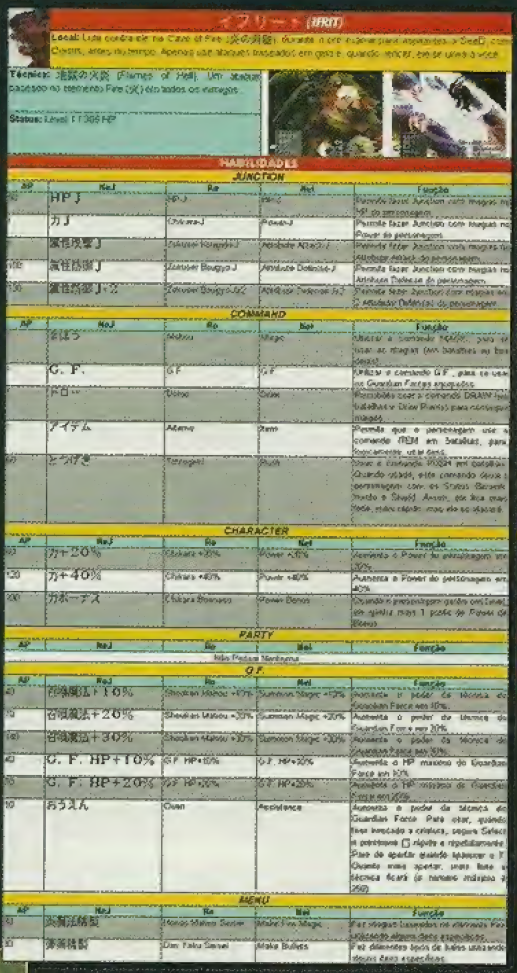
Uma cena em CG vai apresentar você ao seu maior pesadelo, quer dizer, ao garoto vigoroso, ou melhor, o mala-sem-alça do Zell. Ele está exibindo alguns movimentos de artes marciais no saguão. No final, ele dá aquele sorriso característico do chato, que você reconhece a milhas de distância.

Zell: Oh! Então será você e eu, hein?
Zell, empolgado, estende a mão para Squall, que apenas o ignora.
Zell: Você... você não se dá bem com aquele Seifer, né? Aquele que você lutou esta manhã, e que provocou você assim, hein?
Squall: Aquilo não foi uma luta. Foi um treino.
Zell: Você não é o único que pensa desta maneira sobre ele, sabia disso? Eu comecei a odiar ele também... É melhor você encontrar um rival diferente.
Squall: Isto não é da sua conta.
Quistis: (conhecendo bem a personalidade de seu aluno, novamente prevê sua fala e completa simultaneamente)...não é da sua conta. Me desculpe... Seifer será o líder do seu esquadrão...
Zell: Líder!? Aquele cara?
Quistis: Eu não posso alterar a designação. Seifer! Seifer está por aqui?

Seifer chega acompanhado por seus dois inseparáveis e fiéis auxiliares, Fuujin e Raijin.

Squall: (Cercado por seus companheiros, estes Fuujin e Raijin...? Isto deve ser o poder de um membro do comitê de ética).
Quistis: (para Seifer) Você é o capitão do esquadrão. Faça o seu melhor!
Seifer: Professora... Eu não

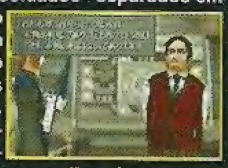




gosto que me peçam para fazer o meu melhor. Diga estas palavras para os seus alunos inexperientes. (Fuujin e Raijin balançam a cabeça em sinal de concordância)
Quistis: Estou vendo. (Ignorando-o) Boa sorte, Seifer!
Seifer: (fumegando) Incluam a Instrutora Quistis na lista.
Squall: (A lista...? O que eles escreveram?)
Quistis: Bem! Vocês três formarão o Esquadrão B. Eu serei sua supervisora facultativa. Use o seu melhor trabalho de equipe, e vamos passar pelo exame.
Seifer: Esta coisa chamada "trabalho em equipe"... Esta é uma chateação com a qual você não vai me aborrecer. Esta é a regra do Esquadrão B, então não se esqueça disso! Bom! (Fuujin e Raijin, como sempre, concordam com tudo que Seifer diz).

Agora o Diretor Cid Kramer aparece para explicar do que se trata o exame.

Cid: Todos... Já faz algum tempo. Eu sou o Diretor Cid. Para este exame, 12 soldados –separados em Esquadrões de A a D– vão participar. O lugar para onde vocês três estão indo é um campo de batalhas real, então naturalmente... você vai enfrentar combates reais. Vida e morte. Vitória e derrota. Honra e desgraça. Este é um mundo onde estas realidades existem lado a lado. A maioria de você provavelmente conhecem ainda muito pouco deste mundo. Como você jovens homens se sentem? Nenhum de vocês está com medo...? (Cid balança a cabeça em aprovação e continua)
Cid: Nove soldados veteranos da SeeD vão participar também. Mesmo que você sejam completamente aniquilados, eles com certeza completarão a missão para nós. Então, você não devem se preocupar com isso. Nós da Garden de Balamb orgulhosamente treinamos os nossos melhores soldados como membros da SeeD. Aprendam com seus exemplos, obedeçam suas ordens e completem este exame. Parece que



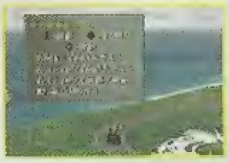
vocês três também estão prontos para se tornarem membros da SeeD. Agora, vão!

Quistis, Zell, Seifer e Squall embarcam no veículo da Garden e partem para o porto que vai levar a Dollet (onde ocorrerá o exame), na cidade de Balamb. Um chato não consegue ficar quieto, então Zell tenta puxar um papo com Squall.

Zell: Ei, Squall... Deixa eu ver a sua Gunblade.
Squall: .....
Zell: Vamos lá!
Squall: .....
Zell: Vai, só pouquinho, tá legal...
Squall: .....
Zell: Eu entendo. Tá bom, tá bom. Você é um bastardo mesquinho, não é?
Squall: .....
Zell: Bem, tá ok... Maldito, diga alguma coisa! Sobre o que você está pensando?
Squall e Quistis ao mesmo tempo: ...nada.
Zell: ..... (ele começa a se chatear e resolver praticar alguns golpes)
Seifer: Cale a boca e sente-se! Punk com cara de galinha...
Zell: O-q-u-e foi que você disse?
Quistis: Comportem-se!
Squall: Professora... Quem era aquela garota na enfermaria esta manhã?
Quistis: Havia alguém lá? Eu não notei ninguém, mas... Por que, você estava imaginando alguma coisa?
Squall: Não, não é nada...
Seifer: ...grande. Meu time consiste de um punk galinha e um tolo romântico...

Agora você estará no mapa controlando o veículo da Garden. Parta em direção a cidade de Balamb, a oeste (se tiver dúvidas, siga a estrada).

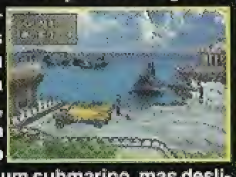
VEÍCULOS



□: Move seu veículo para frente.
X: Move seu veículo para trás.
O: Entrar/Sair do veículo.
Select: Alternar mapa.
R2: Alternar visão normal/aérea.
Dual Shock: com direcional esquerdo controla a direção do veículo e com direcional direito controla a velocidade.

Notas: andando com um veículo você não encontra batalhas aleatórias. Neste momento do jogo, você não pode deixar o veículo. Os carros têm uma quantidade limitada de combustível.

Entre na cidade de Balamb com carro e tudo. O pessoal só vai desembarcar quando chegar no porto. Chegando lá, o pessoal da Garden e Quistis vão apressar Squall e seu time. Você pode explorar a cidade de Balamb agora, mas como não é hora para isso, embarque no veículo aquático (que parece com um submarino, mas desliza pela superfície). Lá dentro, você encontrará Sue.



Sue: Ah, Quistis!
Quistis: Estes são os membros do Esquadrão B. Por favor trate-os bem, Sue.

Zell: Prazer em conhece-la!
Squall: ...prazer em conhece-la.
Sue: E você, Seifer? Qual é esta vez?
Seifer: Eu não posso ter o bastante destes testes...
Sue: Agora, deixe-me começar as instruções da missão. Peguem seus lugares.
Sue: Desta vez, nosso cliente é o governo do principado de Dollet... Seu pedido para a vinda da SeeD chegou 18 horas atrás. Pelas 72 horas passadas, Dollet está sob o ataque do exército Galbadiano. 49 horas após o início da guerra, a cidade de Dollet foi evacuada. No momento atual, eles estão se apressando para resgatar refugiados na área da montanha longínqua. Esta é a situação atual. Em seguida, deixe-me explicar detalhes e táticas concretas da missão. De acordo com nossas informações, o inimigos estão no processo de disposição... Nós desembarcaremos em Luptan Beach. Você eliminarão qualquer soldado que ainda estiver na cidade, e então mover rapidamente para libertar a cidade do controle inimigo. Depois disso, as tropas da SeeD vão ficar esperando para emboscar os soldados inimigos, que estão descendo das montanhas.

Seifer: Então o que exatamente nós três deveremos fazer?
Sue: Você, como um candidato a SeeD, vai penetrar a cidade e eliminar qualquer tropa inimiga.
Zell: Esta é uma responsabilidade séria...
Seifer: Bah, isto não é divertido. Em outras palavras, nós seremos as sobras das tropas da SeeD.
Sue: ..... Se eu já não tiver dito... Estas ordens são absolutas. No se esqueçam disso. Nós vamos desembarcar a qualquer momento agora. Quando estivermos em terra firme, nos prepararemos para a batalha. Preparem-se também. Isso é tudo. Se alguém mais tiver perguntas, por favor faça-as para Quistis.

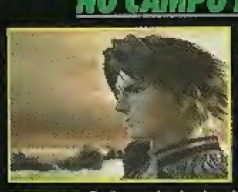
Sue parte, deixando os integrantes do Esquadrão B sozinhos por algum tempo. Você então terá a opção de falar com alguém de seu grupo (primeira opção para falar com Quistis, segunda com Seifer, terceira com Zell e quarta com ninguém). Falar com Zell é a opção mais engraçada.

Zell: Nossa primeira batalha real... Eu estou nervoso.
Seifer: Ei, não molhe suas calças.
Zell: Hein? Com quem diabos você está falando?
Seifer: Heh, heh, heh...
Zell: Você é realmente um bastardo...
Quistis: Isto não é lugar para suas briguinhas. Em breve, nós desembarcaremos. Depois disso, preparem-se.
Zell: Entendido!
Squall: Entendido...
Seifer: En-----tendido... Ei Squall, vá checar a situação lá fora.

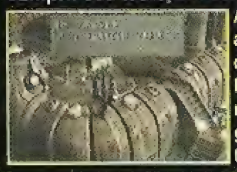
Você terá duas opções: 1ª- ".....Entendido" e 2ª-"Sem chance!". Escolha a primeira, mesmo que seja contra a sua vontade.

Squall: .....Ok.
Seifer É claro que você vai. Esta é uma ordem de seu capitão. Ha ha...

NO CAMPO DE BATALHA

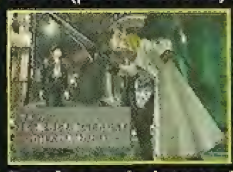


Saia pelo lado direito da sala. Numa cena em CG, as embarcações se aproximam do campo de guerra. Squall verifica a localização no mapa e confere, é realmente a cidade de Dollet, onde ele deverá cumprir seu teste, em condições reais de combate.



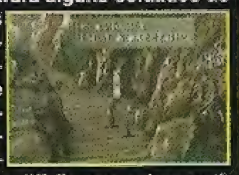
As embarcações invadem a cidade e os tripulantes desembarcam em Luptan Beach. Quistis pede para não se esquecer de configurar os G.F.s antes de partir e diz que o Esquadrão B está no comando do Central Square. Prossiga pela cidade enfrentando alguns soldados Galbadianos. Aproveite para acumular muitas magias Thunder (segunda dos soldados azuis) e Cure (a última dos soldados azuis). Não é necessário ficar equipando Seifer, já que você não ficará com ele por muito tempo e seus ataques já são fortes o suficiente (além disso, ele também possui Critical Hits com o botão R1). Prossiga seguindo Seifer até chegar no Central Square, onde há uma fonte. Enfrente mais uma batalha e depois encontre mais um soldado Galbadiano no canto superior direito.

Squall: Não há mais sinal de nenhum inimigo...
Seifer: Bem então, nós apenas olhamos e esperamos até que as tropas inimigas cheguem. Olha e esperar... Que palavras entediantes.
Ande um pouco pelo local e você vai ouvir um barulho alto, mas bem distante.
Squall: Parece estar começando..
Seifer: Devemos nos preparar para saudá-los?
Seifer: (para o cachorro) Você está começando a me aborrecer! Sai pra lá!



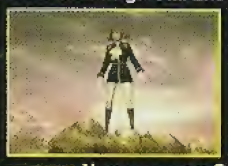
Seifer: (gritando) Galbadianos! O que os impede? Venham logo aqui!
Squall: Eles não estão vindo.
Fale com Zell
Zell: Que perda de tempo! Isto é totalmente entediante... (andando de um lado para o outro) Isso não é uma maravilha...
Seifer: Ainda parados aqui... esperando... Isso já foi longe demais! Eu não posso mais aguentar isso. O que é isto, treino para cachorros!?
O cachorro uiva e soldados Galbadianos passam pela praça.
Squall: Olhe..., o inimigo.
Zell: Para onde eles estão indo? Hum, O que é aquilo? Uma usina no topo da montanha...
Seifer: Vamos verificar isso.
Zell: O que!? Isto irá quebrar as nossas ordens!
Seifer: Você não estava dizendo a um segundo atrás que você tinha muito tempo livre...?
Zell: Squall...
Squall: Eu vou junto com a decisão do capitão.
Seifer: ...ir junto com a minha decisão? ...
Squall: Farei isso porque esta é a chance de ver os resultados de nosso treinamento. Depois de treinar com você, você sabe que eu não perderia para covardes como estes.
Seifer: Por isso, você me agradecerá.
Zell: O que é isto? Vocês concordam um com o outro, não é? Vocês dois têm muito em comum... De qualquer forma, esta não é uma batalha comum. Este é um exame importante! Nós perderemos pontos por uma conduta tão egoísta.
Seifer: Então você fica aqui. Nós não precisamos de alguém cujo coração não está envolvido.
Zell: Por que, você!
Squall: Fique aí, Zell. Seifer... Se nós vamos sair, vamos rápido.
Seifer: Tudo bem. A localização alvo é a usina no topo da montanha. Nós do Esquadrão B nos moveremos para assegurar a área. Mexam-se.
Squall: Entendido.
Zell: Sh-... Entendido.

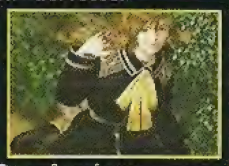
Prossiga pelo caminho à esquerda. Em certo momento, você encontrará alguns soldados de Dollet caídos. Um deles está vivo e diz que o exército de Galbadia tomou conta da torre de rádio, que agora está cheia de monstros. Neste momento, o grupo é atacado por uma espécie de serpente. Nada muito difícil, apesar da quantidade de HP (por volta de 1200), apenas use G.F.s. Continue subindo pelo caminho até chegar no topo da montanha. Seu esquadrão se esconde enquanto alguns soldados estão na frente da torre.



Soldado Galbadiano: Checagem de gerador de eletricidade – completo!
Soldado Galbadiano: Nada anormal com o propulsor.
Seifer: O que aqueles caras estão fazendo?

Soldado Galbadiano: Nós identificamos o local dos cabos cortados. Começando a operação de reparo.
Soldado Galbadiano: Entendido!
Squall: ...reparo?
Seifer: Bem, não importa... Esta é a sua primeira experiência em combate? Você está assustado?
Squall: Eu não estou bem certo. Eu não tenho tempo para pensar sobre estar assustado...
Seifer: Eu, eu amo batalhas... Nada pode me assustar. Estar vivo, mesmo depois que a batalha termina... Certamente, eu chego mais perto do meu verdadeiro objetivo... E então realizo o meu verdadeiro sonho.
Squall: Hein? Seu sonho?
Seifer: Mesmo alguém como você deve ter um sonho...
Squall: Desculpe, mas eu terei de passar nesta linha de conversação...
Zell: Sobre o que vocês estão falando? Deixe eu entrar na conversa!
Seifer: Eu estava falando com você?
Zell: Por que, você... Eu não posso desculpar isso!
Seifer: O que há de errado, Zell? (Seifer então parte pelo lado direito)
Zell: Maldição...
A voz de uma garota: Encon---trei vocês!

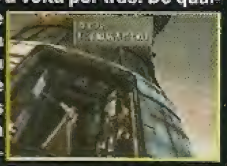


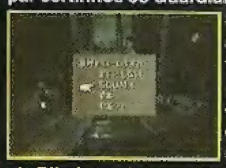


Numa cena em CG, você verá uma pequena garota ofegante, que parece ter pressa em alcançar o grupo, e que então escorrega numa pedra. Sem ficar desconcertada, dá um maroto sorriso.

Garota: Vocês... Vocês são do Esquadrão B? (para Squall) Oh? Você é... Deixe-me lembrar... Oh, você é aquele que me mostrou a Garden. Obrigada, eu não tive de vagar por muito tempo. Oh, eu nem disse o meu nome. Eu sou... uma mensageira. Selphie, do Esquadrão A.
Selphie: Seifer é o seu capitão, certo? Onde está ele? Seifer aparece lá embaixo, indo na direção da torre de rádio.
Seifer: Deixe-me ouvir isso algum dia... Meu sonho ro---mântico!
Selphie: É difícil ser uma mensageira. (ela pula o penhasco lá para baixo) Capitão! Espere por miiiiiiiim! (para Squall) O que você está fazendo? Vamos indo!
Zell: Sem chance, Squall... Este penhasco... Você não vai...?

Você pode cortar caminho indo pelo penhasco (e escolhendo a primeira opção) ou fazer o caminho que Seifer fez, dando a volta por trás. De qualquer forma, encontre-se com Selphie na entrada da torre e ela se juntará ao seu grupo, dizendo para não se esquecer de configurar os G.F.s. Fazendo como ela disse, lembre-se de equipar certinhos os Guardian Forces e magias em Zell, Squall e a recém-chegada ao grupo Selphie. Entre na torre e você verá Seifer expulsando alguns soldados de lá. Entre na torre e você encontrará uma sala com um Draw Point (com a magia Blind, que causa o Status Darkness), um elevador e um Save Point. Salve o seu progresso e suba o elevador. A cena alternará para dois soldados conversando, Vicks (se não alterarem para Biggs novamente na versão americana) e Wedge.





Wedge: Major Vicks! Foi reportado que alguma coisa como um monstro foi visto na torre, mas... Uhm... Major Vicks?

Vicks: Fique quieto! Eu estou ocupado agora! (para ele mesmo) Vejamos... Humm... Isto vai assim... Ok... Agora para esta coisa velha. (murmurando) Pedaço de sucata! Eu... feito para fazer reparos. Sheesh...
Wedge: Bem senhor, já que parece que o seu trabalho vai demorar um pouco, eu vou patrulhar a área e retornar mais tarde.

Squall, Zell e Selphie chegam ao topo da torre. Outra cena em CG mostra a antiga torre de rádio sendo ativada novamente. Após os reparos feitos pelos soldados Galbadianos, a torre volta a emitir ondas de rádio.

Vicks: Só mais este... último... Pronto!
Squall: O que você está fazendo!?
Vicks: O que é isto? O que está havendo, vocês punks passaram por todo o caminho até aqui? O que aconteceu com os guardas lá embaixo? Wedge, cuide destes intrusos! W... Wedge? Ah, er... Não há mais nada para eu fazer aqui, então... Eu vou indo agora...
Seifer: Não tão rápido. (tira o capacete de Vicks com um golpe de espada)
Vicks: Ah, ahhhh! Você você pode fazer uma coisa dessas!?
Seifer: Silêncio!

Você vai entrar em uma batalha contra Vicks. Bata nele (com ataques normais mesmo) até que Wedge chegue. Então continue batendo em Vicks. Quando a energia dele estiver muito baixas, uma rajada de vento levará os dois e revelará o verdadeiro chefe da batalha.

NOME: Elviole LEVEL: 7 HP: 2667
PONTOS: Fraco contra o elemento Wind. Ataques baseados em Poison são anulados.
ATAQUES: Thunder, Fire, Ataque com Garra e Storm Breath (todos)
DRAW: Thunder, Cure, Double, Siren
AP FORNECIDO: 14

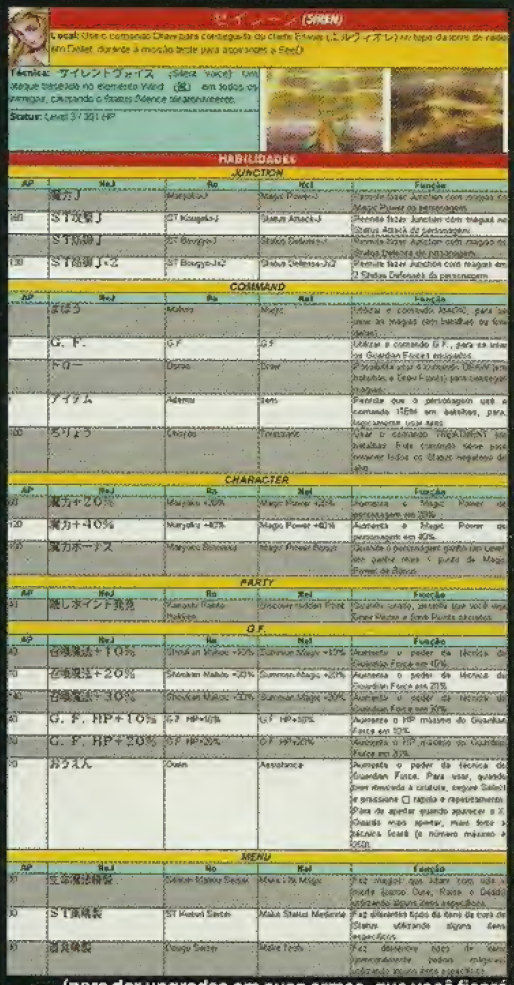
CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||| < HP > ||||||||||
  |||| STR    DEF |
 |||| INT    SPI ||||||||||
   | DEX    EVA |
```

ESTRATÉGIA

Este chefe pode ser uma tremenda dor de cabeça. Use seus G.F.s e magias para causar muito dano. Roube magias para usar a seu favor (não se esqueça de pegar a G.F. Siren, a última opção de Draw). Use as técnicas individuais de cada personagem (principalmente de Squall) sempre que possível (quando o personagem estiver com energia baixa). Quando precisar curar, utilize magias Cure ou itens Potion. É com que pelo menos um personagem carregue o comando de item, pois se um personagem morrer, a esta altura seu único recurso para revivê-lo é o item Phoenix Down. Uma maneira eficiente de acabar com este chefe é usando a magia Double (que o próprio chefe dá) e usar duas magias nele por turno.

Vencendo a batalha, você receberá 2 Elixir, 3 G-Returner e a revista de armas do mês de março

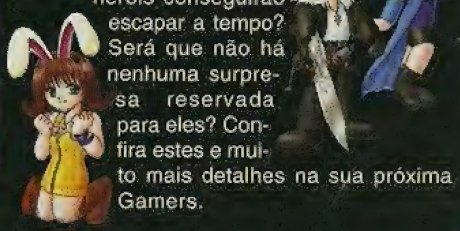


(para dar upgrades em suas armas, que você ficará sabendo mais tarde), além da G.F. Siren, se você usou o comando Draw para consegui-la.

Selphie: (para Seifer) Capitão? Capitão, eu tenho uma mensagem para você. As tropas da SeeD e os candidatos a SeeD vão partir às 19:00 horas. Nós nos reuniremos na praia.

Seifer: Partir!? Ainda não há inimigos sobrando?
Selphie: Eu sou apenas a mensageira. Eu estou apenas retransmitindo o que me foi dito.
Seifer: Que horas você disse que nós devemos nos reunir?
Selphie: Sério... Ambas as tropas da SeeD e os candidatos da SeeD vão partir às 19:00 horas. Nós nos reuniremos na praia.
Seifer: 19:00 horas... Isso nos dá apenas 30 minutos. Para a praia em 30 minutos! Corram!
Selphie: Ele é tão egoísta...
Zell: Espere! Como sempre ele está se movendo por conta própria novamente! Eu já tive o bastante disso...
Squall: Vamos indo.

E aqui acaba a aventura, mas apenas por enquanto. Na próxima edição você confere a continuação. Será que os nossos heróis conseguirão escapar a tempo? Será que não há nenhuma surpresa reservada para eles? Confira estes e muito mais detalhes na sua próxima Gamers.



GEX 3

DEEP COVER GECKO

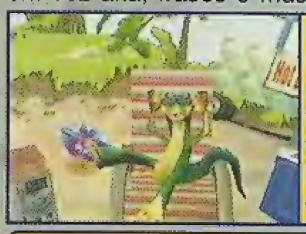
A nova missão

Assistindo um noticiário de TV junto com seu mordomo, Gex vê uma notícia que lhe desperta bastante a atenção. Uma bela jovem, conhecida de sua parte, desapareceu e ninguém sabe como, onde e pra que e por quê? Quase em seguida ela entra em contato pedindo a ajuda do bem sucedido réptil pertencente à família dos geconídeos. Gex não hesita em ajudá-la, mas ele terá muito trabalho pela frente. Pouco depois ele desce para sua Gexcaverna através de uma máquina de teletransporte (se bem que aquela idéia do Batman descer por um cano de ferro já está bem manjado...). Dentro da caverna, Gex receberá instruções, contatos e uma ajudinha para que sua missão seja bem sucedida no decorrer da aventura. Mas é obvio quem pode estar por trás de tudo isso, não? Sim, as suspeitas estão todas voltadas para Gecko, o arquinimigo de Gex.

O retorno!

A volta da lagartixa mais famosa do mundo finalmente chega à sua terceira aventura. Desta vez Gex reaparece ainda mais burlesco do que nunca, satirizando filmes e games de todos os gêneros. O game volta com força máxima, tendo um melhoramento nos gráficos, no som e nas câmeras de visão. Primeiro que tudo, vamos falar dos gráficos que levaram uma pincelada que só é notada conforme se vai avançando no game. Normalmente você não nota muita diferença em relação à versão anterior mas, se olhar atentamente, perceberá que o próprio Gex teve algumas melhorias em seu visual. O rosto do personagem fica bem mais visível e definido, mostrando detalhes e tudo a que se tem direito. As roupas dele também receberam um trato especial, sendo bem mais trabalhadas e detalhadas. Uma vez dentro da Gexcaverna, prepare-se para entrar nas mais variadas programações televisivas. Gex vai se vestir de acordo com o programa (assim como na versão anterior) e participar das mais loucas aventuras.

O som do game foi melhorado e muito, apresentando boas músicas, que varia de um bom funk a suspense, sempre dando um "clima" para a aventura na qual se encontra no momento. Os efeitos sonoros também apresentam novidades, mas extrapolando alguns limites de algumas coisinhas. Os sons dos inimigos gritando, barulhos de pancadas, barulhos dos passo de Gex e outras coisinhas mais que, em termos consideráveis, não fazem muito sentido (um exemplo são os pingüins que, ao serem atingidos, fazem glu, glu... será que pingüins fazem mesmo isso?). Além de todas estas novas melhorias, Gex ainda está com seu velho costume de ficar falando, ou pensando em voz alta, frases e músicas, sendo algumas de sua altoria.



Aqui Gex realiza o sonho de todo trabalhador, tirando férias numa ilha sem a agitação da cidade grande... Feliz ou infelizmente, no video game tudo é possível. A qualidade dos gráficos está soberba, chamando mais a atenção do jogador no nível de detalhes.

Personagem nova no pedaço! Essa lorinha psiusuda ainda vai dar o que falar, mas a torcida é grande para que ela seja uma espécie de parceira das próximas aventuras de Gex. A maneira como Gex se comporta falando com ela é o jeito Austin Powers. Chiquedélico!

Além destas inovações, Gex chega com novos movimentos, e agora é possível nadar (mas tendo uma barra de oxigênio, como era de se esperar...).

Mas nem tudo é um mar de rosas (o que é de se esperar em qualquer jogo de aventura), em todos os ganhos que o game obteve, a grande falha está nas câmeras de visão. Elas estão muito boas, tanto que chegam a atrapalhar bastante em momentos de extrema precisão visual. Se você pretende pular para localidades distantes que apresentam riscos (que você encontrará muito no decorrer da aventura), primeiro posicione-se antes de pular. A câmera têm uma certa tendência de virar sempre na hora errada, às vezes dando um foco frontal em seu personagem ou mesmo voltando para o lado contrário, deixando-o completamente sem o menor senso de direção. Fora isso, os comandos chegam a apresentar alguns errinhos comprometedores, principalmente na hora dos pulos. Eles podem chegar a funcionar maravilhosamente como falhar em certos momentos; nestas horas pode-se dizer que tudo é uma questão de sorte!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

GEX 3: DEEP COVER GECKO

EIDOS/C. DYNAMICS | CD

AVENTURA | 1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	4.2
JOGABILIDADE	3.6
ORIGINALIDADE	2.5
DIVERSÃO	4.5

PRÓS

- Fases maiores e mais divertidas, despertando a curiosidade do jogador para vasculhar cada localidade
- Músicas muito boas e efeitos sonoros ótimos
- Muitos segredos e manhas

CONTRAS

- As câmeras de visão atrapalham bastante nos momentos de extrema precisão

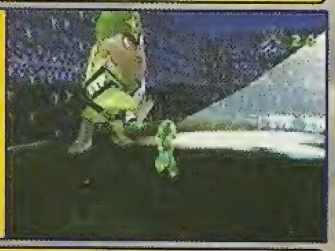
CLAS. FINAL 4.0

Evolução...

Os avanços no desenvolvimento das aventuras de Gex, são coisas que realmente merecem méritos. A primeira aparição da lagartixa foi no 3DO, trazendo as imitações apenas antes de se aventurar pela fase selecionada (imitando Indiana Jones, usando seu rabo como chicote), mas não se vestindo como o mesmo ao entrar na fase. Mas não parou por aí, depois da segunda aventura, num ambiente completamente 3D, a coisa não parou mais. Com os avanços do video game, a ambientação 3D passou a dominar boa parte dos games atualmente.

Mas isso não abalou muito os fãs, mas melhorou bastante o desempenho da Cristal Dynamics no visual do personagem. Com o ambiente completamente 3D, os resultado ficam por conta de fases mais longas e maior diversão focando o personagem que passou a imitar outros personagens de acordo com a programação (fase) na qual se entra. Star Wars, Godzila, Bugs Bunny... entre outros que poucos conhecem, entraram na lista. Se o cara... quer dizer, lagartixa, entra em programas de TV e se veste de acordo com o que está "assistindo", o foco de diversão do game fica bem melhor, não? Mas a Cristal Dynamics agora conta com a ajuda da Eidos, produtora do mais famoso título de aventura de todos os tempos. A partir de então, é torcer para que uma quarta aventura esteja a caminho!

A diversão do jogo aumentou bastante, instigando o jogador a vasculhar bem por cada canto das fases. Aqui Gex infrenta Evil Santa (digamos que seja o lado malvado de Papai Noel), você também enfrentará alguns duendes. Procure acabar com todos eles para descobrir coisas.

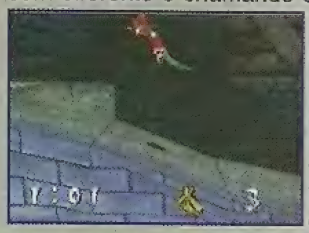


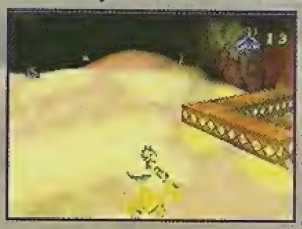
Não chega a ser o Resgate do Soldado Ryan, mas quebra o galho e é cheio de violência (aquela do tipo "se você se aproximar eu... eu... eu corro!"). O legal é que você poderá usar metralhadoras para desligar olofotes (na base do tiro) e também vai poder andar num tanque de guerra.

Como em todas as fases, você é obrigado a cumprir uma missão para poder obter um controle. Na fase de guerra é a mesma coisa, concluindo uma tarefa, um helicotero vai trazer a televisão com o dito controle. Infelizmente não é possível pegar dois controles numa única jogada.

Lagartixa de mil & duas faces!?

Em sua mais recente aventura, Gex faz imitações de alguns filmes que provavelmente você chegou a assistir. O primeiro deles é Batman, pois se você não percebeu, ele imita o milionário Bruce Wayne, possuidor de uma grande mansão em cima de uma caverna super secreta. Ele também conta com a ajuda de uma tartaruga que chega a ser um "Alfred" da vida, um fiel empregado que o ajuda no decorrer da aventura, dando explicações e esclarecimentos (um quase professor...). A aventura se passa dentro da Gexcaverna, que está cheia de aparelhos altamente tecnológicos de última geração. Além desta imitação de Bruce Wayne, Gex chega a lembrar bastante Austin Powers (ou 000 um agente mais que discreto), devido seu modo como fala com uma gata chamada Vanessa (será esse mesmo o nome dela?), onde ele dá tonalidades de som diferente e chamando ela de gata, belezinha... broto? Uma vez dentro da Gexcaverna, o jeito é correr atrás das aventuras. A Gexcaverna não é pequenina como aparenta, ela apresenta alguns segredinhos e possuem gigantescas dimensões. As fases ainda continuam azucrinando alguns filmes, como Sherlock Holmes, um filme de guerra que lembra, aparentemente, O Resgate do Soldado Ryan. Gex entra também numa aventura na neve que se baseia em um dos filmes do agente 007 (a avacalhação deste é que você terá de acabar com a gangue de Evil Santa, também conhecido como Papai Noel, e seus duendes terroristas...). Entre outros mais, você também pode encontrar vestígios do Oeste Selvagem, os filmes de bang-bang; nele você não sai travando duelos ao pôr-do-sol e nem trocando tiros, mas poderá entrar em minas cheias de fantasmas e andar de burrico (loucura, loucura, loucura!). Traços do Egito não podem ser dispensados, Gex aparenta ser um faraó (não tem muito a ver com o príncipe do Egito, pelo menos...) e contará com a ajuda de um dromedário (ou camelo) para vagar pela areia escaldante dentro de uma pirâmide. Existem fases secretas que também podem trazer alguma recordação de muitos outros filmes (você chega até a ser um bombeiro!) e dançar pelas ruas na cidade do Funk. Isso é apenas uma amostra do que ainda vai aparecer, mas para chegar a encontrar tudo isso, será necessário muito esforço que vale a pena. Fantasiado de mexicano, mergulhador, Drácula, machoman, cyborg, nadador, grego, soldado, surfista de snowboarding e pirata (a história de Hook, a volta do capitão Gecko), realmente pode-se dizer que Gex é uma lagartixa de mil e duas faces (aquele negócio de mil e uma faces está meio fora de moda).





O MELHOR NEED DA SÉRIE

Need For Speed: High Stakes, chamado Need For Speed: Road Challenge na Europa, é a quinta versão de Need For Speed e a quarta para o Playstation, recém lançado pela Electonic Arts.

O game possui uma bela seqüência de introdução em FMV como de costume. Então, no menu principal você pode escolher entre os modos Test Drive, Single Race, Tournament, Special Events e Hot Pursuit, surgido na versão de mesmo nome, onde agora você pode pilotar o carro de polícia e sair na caça dos infratores.

Selecione o seu nível de dificuldade entre Beginner, Intermediate e Expert e veja o que te espera. O modo Tournament inclui seis modos, um dos destaques do jogo. Em alguns torneios você só pode competir se tiver o BMW Z3 ou o Mercedes 230 SLK, e se vencer, você ganhará dinheiro para comprar carros melhores. Em outros, você só entra se tiver um Jaguar ou um Porsche 911. Terminando entre os 3 primeiros, uma nova pista se abre e se terminar em primeiro você habilita um novo carro.

Dependendo da sua posição, em todas as corridas você ganha alguma grana para melhorar seu carro. Há três níveis de upgrade (menos complexos que os de Gran Turismo) que são: suspensão mais baixa para melhor aderência, motor mais potente e freios melhores, e carro mais leve para melhor aceleração. Durante estas modificações o carro adquire rodas melhores, escapamentos e novas pinturas.

Para competir no Special Events você tem que ter o BMW M5 com os três níveis de upgrade para competir ou ter vencido um torneio específico. Vencendo um Special Event você terá direito a outro Special Event e ganhará uma versão especial de seu carro.

O modo High Stakes é a novidade desta versão. Você e um amigo disputam um racha com seus melhores carros. O perdedor tem o carro removido se seu memory card, que vai para o card do vencedor. No multiplayer isto também é possível.

Outra novidade, é que quando você bate, ou seu carro é atingido, recebe o dano na hora, dificultando a condução do mesmo.

Em Need For Speed, você poderá controlar carros do tipo: BMW M5, BMW Z3, Aston Martin DB7, Chevrolet Camaro, Pontiac Firebird T/A, Ferrari F50 e 550 Maranello, Mercedes CLK GTR, Porsche 911, SLK 230 e mais alguns que você deve ganhar.

Os gráficos são bonitos e cheios de detalhes, mas em alguns momentos chega a dar um pouquinho de slowdown, quando se juntam muitos carros na tela. As pistas são bem projetadas, algumas muito bonitas, além de serem grandes, com efeitos de tempo e tudo mais. Há muitas pistas que podem ser corridas ao contrário ou refletidas.

Os efeitos sonoros são bem legais, principalmente quando você bate o carro, ou o som da sirena do carro de polícia e o ronco dos motores são realistas. As músicas variam entre house e techno e você pode escolher como em outros jogos da série, entre mono, stereo ou até mesmo a opção Douby.

Há diferentes ângulos de visão, de dentro do carro, de fora, de longe (mais o de cima, se você dirigir o carro da polícia).

Need For Speed: High Stakes é com certeza um dos games mais divertidos da série e é recomendado principalmente para os fãs de NFS, que não podem ficar sem jogar esta versão aqui para o Playstation. Ficou simplesmente ANIMAL!!!

Durante a corrida você poderá avistar objetos se movimentando, tais como balões e até mesmo trem.

Agora na opção Hot Pursuit você poderá controlar o carro da polícia sem precisar usar truque.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES	
ELECTRONIC ARTS	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.1
SOM	4.4
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.9

PRÓS

- Um alto nível de detalhe nos gráficos
- Umas das melhores jogabilidades da série
- O game possui um montão de modos para correr

CONTRAS

- Os menus estão um pouco demorados para carregar
- Por não ter opções de configuração de seu carro

CLAS. FINAL 4.5

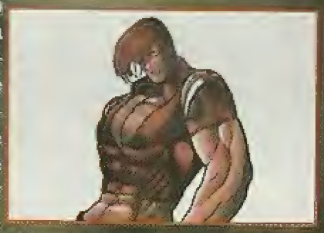
THE KING OF FIGHTERS '98

DREAM MATCH NEVER ENDS

Nada é impossível!

A euforia causada pelos games de luta consagrados que marcam uma grande presença, virando sucesso nas casas de arcades, e um deles desembarca no Playstation, mostrando que, mesmo com a baixa capacidade do console em relação à potência exigida para certos games, sempre arranja-se um "jeitinho". Foi assim com a versão de KOF '97 (que não agradou a muitos, apresentando grandes perdas em frames de animação e mais uma série de pequenos detalhes...), mesmo não sendo grande coisa em comparação ao arcade, divertia e mantinha a diversão. Então porque não lançar uma conversão de KOF '98? Bem, talvez não tenha sido este o ponto de vista da SNK, mas mesmo vendo que o console da Sony não teria potência suficiente para rodar seu super hit de pancadaria, fez o melhor que pode e abusou bastante do console, arrancando ótimos resultados!

É certo que as perdas, em relação ao arcade, são bem visíveis, mas pode-se dizer que esta versão de KOF '98 proporciona muita diversão e resulta em horas de desafios contra alguns camaradas ou mesmo contra o computador. A jogabilidade está ótima e os comandos tem resposta rápida, mantendo um nível de jogabilidade quase similar ao arcade. Os gráficos do game ficaram muito bons, isto é, se levar em conta a capacidade do console em relação a versão arcade. A perda não ficou tão grande nos gráficos, mas nota-se que os personagens sofreram perdas nos quadros de animação, chegando a serem mínimas e não tão visuais (isto se você não ficar pausando o game para ver os detalhes, ou mesmo acompanhar a movimentação dos personagens e a animação dos cenários). O que mais vai chamar a atenção, primeiramente, são o tamanho dos personagens, que foram reduzidos pouca coisa.



Os cenários tiveram perdas também, como o cenário Japan Street Stage, quem manteve as pessoas que ficam agitando a briga, os carros que param devido ao próprio quebra-quebra no meio da rua (até aquela tiazinha que fica pulando na porta do carro) e mais a agitação de fundo; mas sofrendo as esperadas perdas. Mas nem todos os cenários apresentam grandes perdas, um exemplo é o Japan Temple Stage (os loadings times podem variar de 8 a uns 17 segundos, dependendo da versão de seu personagem e o cenário no qual vai rolar a luta quanto; mais movimento houver no cenário mais demorado o loding pode ser), que manteve seus detalhes como a queda de poeira ao se aplicar golpes que demonstram impactos pesados e até mesmo alguns vagalumes vagando por trás das ruínas do templo. O bom de tudo isso é que não houveram grandes perdas que comprometessem o game, como retirada de cenários ou excluir personagens. Ufa!

Quais as novidades?

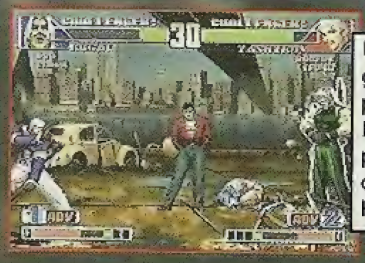
Como vem acontecendo ultimamente em todos os games convertidos para Playstation, sempre pinta uma opção a mais, uns personagens aqui e ali, etc. Em KOF '98 você vai encontrar o Art Gallery e dentro dele, obviamente, você vai poder ver ilustrações dos personagens, sendo algumas delas futuristas, cômicas e até umas bem detalhadas. Ainda dentro do Art Gallery, você encontra a opção Unused Arts (logo abaixo do Illustrations), onde você pode dar uma olhada em algumas ilustrações que poderiam ser um dos personagens presentes no game (na verdade, vai parecer mas um show de moda, com roupas bem transadas e tal!). Fora estas duas opções dentro do Art Gallery, você ainda conta com o Ending Demo, que serve para você poder ver todas as ilustrações mostradas no final do game; para isso você só precisa salvar seu progresso no memory card.

Indo para o Game Start, você só vai encontrar as opções Team Play, Team Vs, Single Play, Single Vs, Survivor e Practice. Entre estas, uma das mais interessantes, depois do Team Play e do Team Vs, é o Survivor, que como o próprio nome já diz, basta sobreviver um único round contra cada personagem do game (você vai enfrentar todos). Mas a melhor coisa que fora inclusa nesta versão de KOF '98 é poder jogar com o chefe final, a versão ferradona de Rugal. A supremacia de seus golpes continua igual ao arcade, destruidor e letal, isto é, quando se sabe usar os golpes. Seu Genocide Cutter, de acerto triplo, continua supremo, sendo uma boa alternativa como antiaéreo. A versão normal de Rugal ainda é "aquilo", cheio de pose e fraquinho (também é querer demais...). Fora o controle sobre o chefão, você conta com as demais versões de alguns personagens, igual ao do arcade.

E por fim

Em comparação com as demais versões de KOFs feitas para Playstation, pode-se dizer que esta é sem dúvida a que mais chamou a atenção, onde a SNK tentou manter o máximo possível de igualdade ao arcade. A garantia de diversão é muito alta, pois o game continua viciante e chamativo.

Os loadings times podem variar de 8 a uns 17 segundos, dependendo da versão de seu personagem e o cenário no qual vai rolar a luta (para pegar a segunda versão de alguns personagens, basta pressionar o botão L e selecioná-lo).



Uma das melhores coisas que o game apresenta é a possibilidade de poder controlar o chefão (um Omega Rugal da vida). A força de seus golpes continua elevada e sua magia é ótima para retardar outras como os Haoh-Shou-kou kens. Sinistro!

O game está completo (apesar das perdas de quadro de animação), a abertura é igual a do arcade e tem até a musiquinha durante a abertura. Feliz ou infelizmente, os finais também são iguais aos do arcade; apenas ilustrações!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

THE FING OF FIGHTERS '98	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	3.8
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	2.9
DIVERSÃO	4.5

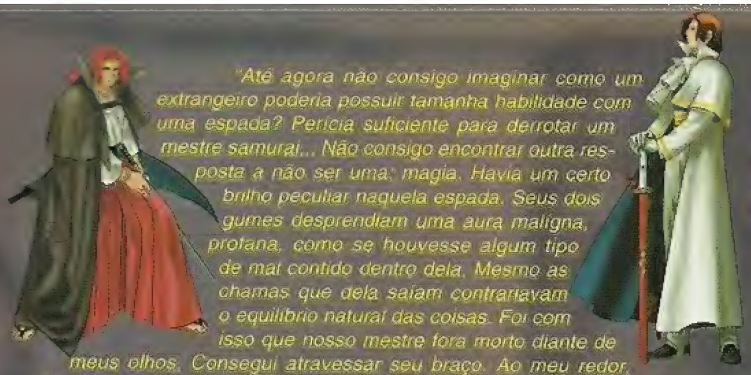
PROS

- Muita diversão, todos os personagens juntamente com suas outras versões e ainda com a segunda versão de Rugal
- O som está bom, assim como a jogabilidade

CONTRAS

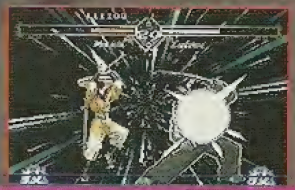
- Como era de se esperar, perdas de quadros de animação e loadings (meio) demorados

CLAS. FINAL 3.9



"Até agora não consigo imaginar como um extrangeiro poderia possuir tamanha habilidade com uma espada? Perícia suficiente para derrotar um mestre samurai... Não consigo encontrar outra resposta à não ser uma: magia. Havia um certo brilho peculiar naquela espada. Seus dois gumes desprendiam uma aura maligna, profana, como se houvesse algum tipo de mal contido dentro dela. Mesmo as chamas que dela saíam contrariavam o equilíbrio natural das coisas. Foi com isso que nosso mestre fora morto diante de meus olhos. Consegui atravessar seu braço. Ao meu redor, não mais o extrangeiro, mas Kaede e Yuki. À minha frente, o corpo inerte do mestre. Em meus punhos, a lâmina banhada por aquele líquido vermelho..."

Para acessar Kagami, Kagami Awakened e Musashi, apressione R1 + R2 + L1 + L2. Para conseguir Tanuki Akari, Deku Shigen e Kojiro, faça isso depois de terminar pelo menos uma vez no Story Mode.



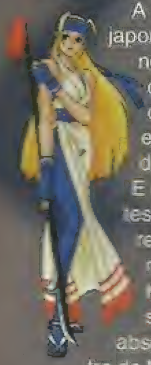
Os Super Desperation Moves só podem ser acionados com a energia piscando, a barra de Power cheia e variam de personagem para personagem. Já os Combo Specials são feitos com a energia piscando e a barra de Speed cheia, com ↓↓ + X.

THE LAST BLADE

Durante os primeiros meses de 98, a SNK trabalhava em um novo game envolvendo samurais e ninjas. Nada que caísse na monotonia de Ninja Masters ou a convencionalidade de Samurai Spirits. Seria algo inovador, com elementos inéditos na jogabilidade... Enfim uma nova série. É nesse contexto que nascia Gekka no Kenshi, ou simplesmente The Last Blade.

Os Últimos Samurais

Tratando-se de samurais e ninjas, o cenário não poderia ser outro: o Japão. Com a queda do Shogunato e a ascensão do Império, os portos se abriram ao comércio exterior e o antes reservado país agora se mostrava um grande negociante de especiarias. Os temidos "gaijins" agora eram grandes parceiros econômicos. A história de The Last Blade se inicia tempos após isso, em 1863.



A cultura extrangeira já é algo bastante marcante para vida japonesa. Não raro estrangeiros de todas as partes, em especial nobres e ricos comerciantes ingleses, são vistos aqui e ali, cada um com seus próprios motivos. Alguns surgem a fim de conhecer o exótico país, outros para tratar de negócios, enquanto uns poucos viajam até o extremo oriente para aprender ou desafiar as técnicas dos lendários samurais.

E é neste contexto, no conflito destas culturas tão contrastantes, que um estrangeiro dá início ao maior extermínio de guerreiros já testemunhado. Silencioso, valendo-se de seus conhecimentos místicos e de sua espada mágica, Shinosuke Kagami (como um estrangeiro pode ter um nome destes? Vai saber...) procura pelos mais poderosos espadachins para absorver-lhes a alma. Infelizmente para ele, um destes era mestre de Moriya Minakata, Yuki e Kaede. Treinados juntos desde criança, partem, cada um ao seu modo, atrás da verdade por trás de Kagami.

Mas, no encalço do místico ocidental não estão somente os três samurais. O crescente poder místico quebra o equilíbrio natural, fazendo com que vários acontecimentos estranhos aconteçam. Diante das recentes manifestações sobrenaturais vários combatentes se ergueram. Keichiro Washizuka, da guarda imperial; Juzo Kanzaki e Akari Ichijo, "sacerdotes" de um templo; Hyo Amano, o "cara do topete", Genbu Okina, o velho pescador; Zantetsu, o misterioso ninja; Rekka Lee, o artista marcial; o sádico Shikyo e o demônio Shigen. Cada qual com seus motivos, mas sempre cruzando seus caminhos com Kagami.

Velocidade Vs. Poder

Assim como KOF97/98, é dada a você a possibilidade de escolher entre duas formas de luta. Power permite a você desferir golpes mais fortes, causando dano sobre a defesa, além de acionar os Super Desperation Moves (especiais que podem arrancar até UMA BARRA INTEIRA de energia!). Já Speed dá o direito de emendar um maior número de golpes em combos, acionar o Combo Special (permite que QUALQUER movimento seja cancelado para emendar com outro) e outras vantagens, apesar do dano menor. Isso abre uma infinidade de novas estratégias de luta, fazendo com que cada personagem valha por dois. Seqüências que funcionem em Power podem anular outras feitas para Speed, enquanto combos podem quebrar alguns dos especiais.

A versão de Playstation...

A versão original de Tha Last Blade era conhecida por sua grande quantidade de frames e pelo tamanho dos personagens. Infelizmente o mesmo não pode ser dito sobre os gráficos da conversão para Playstation. Os personagens tiveram seus tamanhos reduzidos, além de perderem muitos quadros de animação. O mesmo vale para os cenários, antes ricos em movimentação e detalhes. Em compensação, uma série de novidades foram incluídas.

Além do Story Mode, alguns novos modos surgiram. O Short Mode é uma espécie de modo Arcade, enquanto o Sudden Death faz as vezes de um Survival Mode. Sem contar as ilustrações e vídeos sobre os personagens, contidas na opção Omake.

Mas esta nem é a maior novidade. Os originalmente doze personagens normais e dois (três, caso a versão "Awakened" de Kagami seja levada em consideração) secretos, você agora tem à sua disposição três personagens "inéditos". Kojiro Sanada, líder da guarda imperial e um dos personagens presentes em The Last Blade 2 e versões turbinadas de Akari e Shigen (Tanuki Akari e Deku Shigen, respectivamente) são os três novos integrantes do leque de personagens de Gekka no Kenshi, totalizando 18 personagens!

Resumindo

Imagine algo que mescle as melhores qualidades de KOF97 para PS aos combates ferozes de Samurai Spirits. É mais ou menos isso que você encontrará em Gekka no Kenshi. Se você é fã de games de luta armada, você não pode perder este grande título. Ponto para a SNK!

FICHA TÉCNICA

PlayStation

THE LAST BLADE	
SNK	CD
LUTA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.9
SOM	3.7
JOGABILIDADE	3.8
ORIGINALIDADE	3.8
DIVERSÃO	4.0

PROS

- Alguns personagens "inéditos", como Kojiro, Deku Shigen e Tanuki Akari
- Ótima apresentação em Anime, no mesmo estilo de RBS-DM

CONTRAS

- Muitos quadros de animação foram perdidos, bem como o tamanho dos personagens, mas nada que comprometa (muito) a jogabilidade

CLAS. FINAL 4.0

FLASH GAME

PLAYSTATION

DRINK IT!

AÇÃO / CORRIDA

KINDLE IMAGINE DEVELOP

GRÁFICO	★★★
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★½

Se você é um daqueles que pensa ter visto de tudo no mundo dos games, prepare-se para ver algo que provavelmente ninguém imaginava que fosse possível. Já surgiram heróis de todos os tipos, indo de anjos a demônios e coisas assim, mas quem imaginaria um herói dos refrigerantes? É isso mesmo, e o nome do herói é Pepsiman. Em especial o game não traz nada de novo ou inovador (apenas o fato de que podem surgir Fantaman, Cokeman, Spritman... e assim vai). O estilo de jogo lembra bastante as corridas de fuga de Crash Bandicoot. Os objetivos do game são coletar o máximo de latas de Pepsi que você puder durante a corrida atrapalhada do herói. O game é meio pé no saco, pois não passa de uma propaganda jogável. Tudo no jogo é relacionado ao refrigerante Pepsi, as letras das músicas são apenas "Pepsiman" e nada mais, e o pior de tudo é que as músicas são sempre iguais, mudando apenas um pouco o ritmo e o encaixe da letra (se é que isso pode ser chamado de letra). As fases são praticamente iguais e também são pura propaganda do produto. As trapalhadas de Pepsiman até que não são de todo ruim, mas chega a ser meio chatas e ao mesmo tempo, um pouco engraçado (como explicar isso? Sem chance!). Além da propaganda, você estará sujeito a fugir de um caminhão que lembra bastante o de um outro refrigerante cujo nome não vamos mencionar. O desafio do game até que é bom, levando em conta que as fases são iguais, mas a dificuldade vai aumentando aos poucos. Se você conseguir jogar o game sem enjoar de tanto ver e ouvir falar de Pepsi, você se tornará mais um Pepsimaníaco (sabia que na redação... deixa prá lá!).

PLAYSTATION

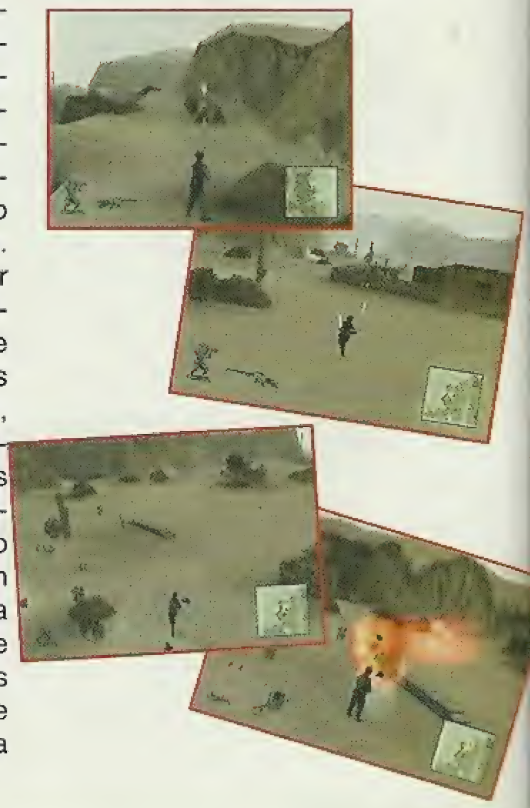
ARMY MEN 3D

AÇÃO

3DO

GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★½

Muitos já devem ter brincado de guerra com bonecos de plástico, não? Se ainda não teve essa oportunidade, prepare-se para ter sua primeira participação numa guerra de bonecos de plástico em 3D. A diversão do game não é grande, mas mesmo assim a curiosidade dá aquela vontada de brincar de bonecos numa guerra que muita gente tentou tornar o mais real possível na infância (algo do tipo queimar os bonecos ou explodir com rojão para dar uma maior sensação de realismo), aquelas coisas que sua mãe deve ter te passado a maior bronca. Mas agora você pode tomar parte de uma guerra no conforto de sua casa e em segurança. Graficamente o game é razoável, mas passa realmente a sensação de estar controlando um boneco de plástico. A propósito, seu personagem pode andar mirando para as coisas, tendo um ponto de vista bom para acertar os inimigos. Ele também pode arrastar-se e chegar esgueirando-se por trás do inimigo através de morros e tudo mais que deve haver numa guerra. As armas coletadas pelo caminho, como lança-chamas, podem ter uso ilimitado, mas que causam um grande dano ao inimigo (mas é claro, você e os inimigos são de plástico...). Além das armas de pequeno porte, você também poderá andar em tanques de guerra e atacar de igual para igual certos inimigos. Por fim, o game chega a ser interessante, retratando os horrores da guerra de forma cômica e sem tanta violência (chega de tanta guerra, já bastam as que ocorrem pelo mundo afora). Vale a pena conferir.



NINTENDO 64

WCW: NITRO

LUTA LIVRE

THQ

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

Os ringues continuam tremendo, e muito, no N64! Os games do estilo luta livre não chegam a ter grandes detalhes (talvez um pouco de sangue aqui ou ali...), mas mesmo assim desperta a curiosidade de alguns que curtem o estilo. Em WCW Nitro não há grandes mudanças em relação a outros games do gênero para o console, nota-se que foram acrescentados apenas alguns personagens secretos. Os comandos ainda continuam na base de combinações de botões, chegando a complicar um pouco na hora de tentar fazer combos ou linkar golpes. A movimentação não é daquelas que chamam a atenção, mas estão boas, o ponto fraco do game se mostra mesmo nos gráficos do cenário, que apresentam algumas manchas simulando pessoas e muito, mas muitos elementos 2D dando um ponto negativo ao game. A diversão, em termos de pancadaria, está boa mas deixa um pouco a desejar devido a vagareza dos comandos. Se você é um daqueles que não abre mão de uma luta (principalmente quando isso é um motivo para provar quem é o tal), vale a pena conferir mais este título da THQ.

DREAMCAST

SUPER SPEED RACING

CORRIDA

SEGA

GRÁFICO	★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★

Muita velocidade num título de corrida de Fórmula Indy, mostrando, também, uma grande decepção. O game simplesmente não possue detalhes, exibindo gráficos simples demais, principalmente pelo fato dele ser para o Dreamcast. As rodas do carro não viram com facilidade (dá até a impressão de que as rodas não se mexem e o carro desliza pela pista) e as batidas não apresentam grande efeito, mesmo quando se corre ao contrário e se bate nos outros corredores. Tá certo que um console novo não pode só apresentar games excelentes e maravilhosos nos seus primeiros meses de vida, mas justamente a Sega ter feito isso? Sendo ela produtora dos games de corrida mais alucinantes (como Daytona USA, que arrebenta até hoje, e o Sega Rally que também não é de se desprezar) destes últimos tempos? Pode-se dizer que este game chega a se equiparar com Godzilla, tanto em gráficos quanto em diversão. As únicas vantagens que o jogo possue são: uma boa velocidade (principalmente com a visão do cockpit), muitos carros correndo juntos sem dar slowdowns (constantes), uma jogabilidade bem equilibrada e o som do game também é bom. Apesar da simplicidade do jogo, bem que ele poderia ser a 60 fps, ao invés de 30 constantes fps. Não foi neste game que a Sega mostrou seu poder, mas vamos continuar torcendo para que jogos melhores apareçam brevemente.

DREAMCAST

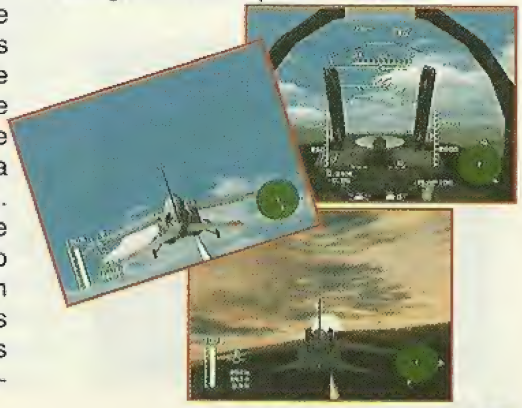
AERO DANCING

SIMULADOR DE VÔO

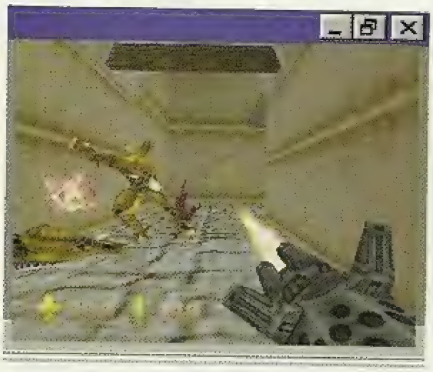
CRI

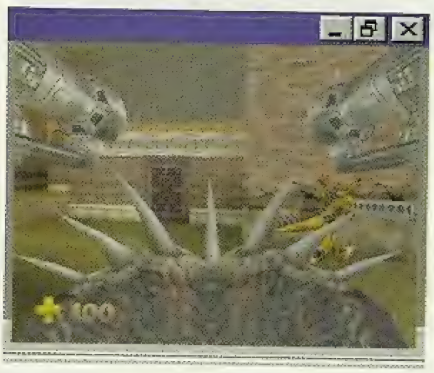
GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

E o Dreamcast mostra mais uma novidade, que, desta vez, exige técnica, calma, frieza e muita criatividade. O próprio nome do game já dá a idéia do que deve ser feito para se superar nesta incrível caçada aérea pela emoção e adrenalina. A simulação de vôo é ótima, bem realista e convincente em termos. O objetivo do game é ser criativo, além de um bom piloto. Você faz parte de uma espécie de Esquadrilha da Fumaça, usando seu avião. O bom disso é que você pode escolher vagar sozinho pelos céus ou voar em grupo de quatro (você juntamente com mais três acompanhantes que vão imitar tudo que for feito por você). A abertura do game ficou simplesmente animal, mas se fossem em CG, teíamos uma amostra da criatividade dos criadores do game. Bem, nem por isso a abertura deixa de ser um espetáculo. A movimentação das aeronaves é suave, permitindo um bom controle sobre as mesmas. Os cenários ficaram muito bonitos, mas ainda poderiam ser um pouco melhores (a visão do chão, nas cidades mostra manchas simulando teto de casas). Alguns cenários possuem bons efeitos de transparência e as visões do seu avião são simplesmente alucinantes. Este game vale a pena conferir.



MULTIMÍDIA





TUROK 2 SEEDS OF EVIL

A história de Turok 2 começa onde Turok 1 terminou: você destruiu o Campaigner e o Chronoscepter, mas com isso, libertou o maligno Primagen. Agora você deve evitar que ele espalhe o mau pela galáxia.

Se você acompanhou a avaliação de Turok 2 para o Nintendo 64, que publicamos recentemente na Gamers, não vai ver nenhuma novidade, pois o game está praticamente igual na versão para PC que está sendo lançada no Brasil pela Tec Toy.

Gráficos: Os gráficos são na maior parte limpos e bem definidos, usando uma variedade de efeitos 3D, embora haja áreas onde as texturas são fracas e repetitivas. O destaque fica para os efeitos das armas e as animações dos monstros e das cenas de morte. O framerate é alto, mesmo em micros não tão potentes. Retratam o ambiente de fantasia de Turok 2, diferentemente de Half-Life e Unreal. O único problema é que continuam embaçados, um pouco menos que o seu antecessor, mas ainda atrapalham a visão.

Som: Os efeitos sonoros são todos de alta qualidade, o que já era de se esperar de uma empresa do calibre da Iguana.

Jogabilidade: Apesar de algumas inovações, a maioria das fases são a mesma coisa: correr, puxar switches, se perder e salvar as crianças. Correr é um pouco difícil em algumas fases porque o personagem parece mais rastejar. O se perder é por culpa das fases que, por serem muito grandes o deixam sem saber o que fazer, ainda que os objetivos sejam designados por Adom, seu anjo místico.

Multiplayer: Basicamente, o multiplayer é divertido e bem implementado. Turok 2 realmente brilha no modo Mutiplayer suportando: internet, LAN e IPX. Você pode escolher entre 11 personagens e jogar Capture the flag, Team deathmatch e uma variedade de outros joguinhos. Suporta até 16 jogadores, o que não é lá essas coisas já que em Half-Life suporta o dobro, mas é melhor que os 4 players em tela dividida do N64.

Armado até os dentes

Turok 2 oferece 26 armas, sendo 3 exclusivas do modo multiplayer. Você poderá escolher de um arsenal que inclui desde uma simples War Blade, o devastador Nuke, ao Triceratops 20mm Cannon. Há armas de todos os tipos, como a sórdida Cerebral Bore que dispara uma broca que persegue o inimigo e perfura-lhe o cérebro.

FICHA TÉCNICA

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

ACCLAIM

Tiro em p/ pessoa

16 Jogadores

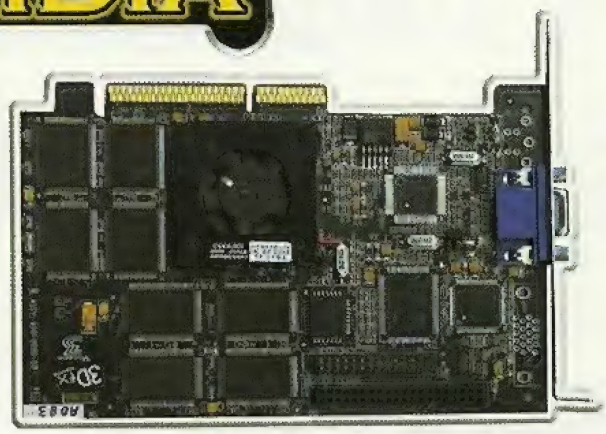
AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	7
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

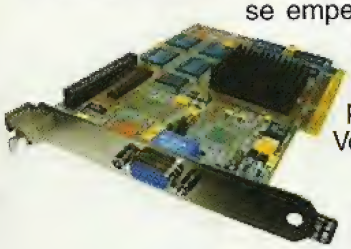
REQUERIMENTOS

Pentium 200MHz. - 32Mb de RAM - 200 MB de HD
Uma boa placa 3D
Compatível com:

Voodoo3



Com o avanço da tecnologia, os jogos e aplicativos em 3D atualmente requerem placas mais avançadas para melhorar o desempenho dos mesmos e as empresas tem se empenhado nisso. Um bom exemplo é lançamento da Voodoo 3, da 3Dfx, que põe um fim na luta de poder entre a TNT e a poderosa Voodoo 2.



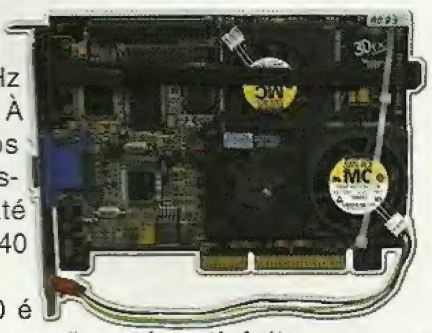
Enquanto a TNT conquistou muitos jogadores por seu desempenho em 32bit de cores, a Voodoo 2 literalmente fixou a marca pela velocidade na configuração com 2 board SLI.

A nova placa aceleradora de vídeo possui uma alta resolução a frame-rates muito altos. Porém, mesmo com o brilho dos frame-rates, nem todo mundo quererá entrar na onda Voodoo 3, que deverá criar seu próprio nicho de usuários dispostos a sacrificar alguma qualidade visual por frame-rates.

Alguns usuários da Voodoo 2 SLI e Riva TNT podem achar que não compensa, mas a nova linha de 2D/3D boards da 3Dfx Interactive é tão poderosa que é capaz de atingir 30+ FPS a 1600x1200 (a resolução máxima da Voodoo 2 é dê 1024x768 (em SLI) a 30+ FPS), uma marca que era previamente atingida, mas nunca habilitada.

A 3Dfx criou três versões para a Voodoo 3 para satisfazer melhor os diferentes tipos de games, a Voodoo 3 2000, 3000 e 3500, cada placa projetada para um mercado específico. Com a fusão da 3Dfx e STB, elas serão lançadas com o nome 3Dfx, somente.

A Voodoo 3 2000 combina 128-bit 2D com uma dupla textura renderizada de 32-bit. Originalmente era para ser 125MHz x16 MB de SDRAM. Após testes, a 3Dfx decidiu por 143MHz e 300MHz RAMDAC. À $129.99 MSRP muitos jogadores que ainda possuem a Riva128 ou até mesmo S3 Virge ou I740 deverão optar por ela.



A Voodoo 3 3000 é para o tipo de jogador que não está satisfeito com a Voodoo 2 ou TNT e quer toda velocidade a um preço razoável, algo em torno de $179.99 MSRP.

Quem tiver $ 249.99 MSRP, poderá pagar a diferença para adquirir o mais rápido desempenho gráfico disponível, ou seja, a Voodoo 3500.

CARACTERÍSTICAS

VOODOO 3 2000:

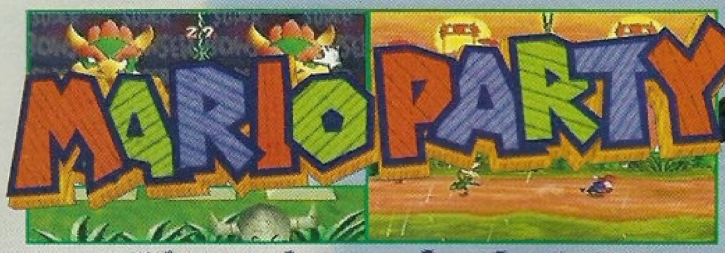
Disponível para AGP ou PCI
16 MB SDRAM
Clock interno e velocidade de memória de 143MHz
286 Megatexels/seg Peak fill rate
6 milhões de polígonos/seg
Single-Pass multi-texturing
Processador de 128-bit 2D / 3D
300MHz RAMDAC
D3D, Glide, OpenGL support
Aceleração de vídeo para DirectShow e MPEG 1&2

VOODOO 3 3000:

AGP apenas
16 MB SDRAM
Clock interno e velocidade de memória de 166Mhz
333 Megatexels/seg peak fill rate
7 milhões de polígonos/seg
Single-Pass multi-texturing
Processador de 128-bit 2D / 3D
350MHz RAMDAC
Saída para: TV/S-video
Suporte para: D3D, Glide e OpenGL
Aceleração de vídeo para: DirectShow e MPEG 1&2

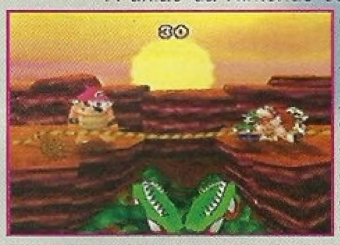
VOODOO3 3500:

APG apenas
16 MB SGRAM
Clock interno e velocidade de memória de 183MHz
366 Megatexels/seg peak fill rate
8 milhões de polígonos/seg
Single-Pass multi-texturing
Processador de 128bit 2D / 3D
350MHz RAMDAC
Flat-panel support com 3Dfx
Saída para: TV/S-video
Suporte para: D3D, Glide e OpenGL
Aceleração para: DirectShow e MPEG 1&2



Tá na hora da festa!

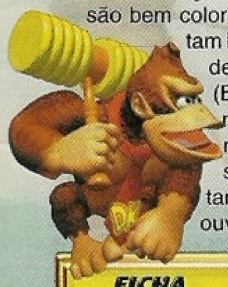
A união da Nintendo com a Hudson (produtora de puzzles como Bomberman), rendeu um game no estilo puzzle bem diferente de outros do gênero, por copiar o estilo dos jogos de tabuleiro (ou algo parecido com Banco Imobiliário). A jogabilidade consiste em acertar um "bloco dado" (que mostra números aleatórios) que define quantos espaços o jogador vai avançar, dependendo do espaço em que o personagem parar, alguns desafios serão propostos.



No final de cada rodada os personagens entrarão em um mini-game para poder recolher moedas e comprar estrelas. Para mudar de "tabuleiro" você terá que jogar no mínimo uma hora e no máximo umas três.

Os gráficos de Mario Party são bem coloridos, mas apresentam bastante simplicidade, misturando polígonos com telas feitas por pontos (Bitmaps). Não chegam a impressionar como Zelda, mas mesmo assim agradarão a todos. O som do jogo ficou muito bom, mas acaba sendo muito repetitivo nas músicas durante alguns mini-jogos (se bem que o importante é o game, não?). O melhor do som é que você vai ouvir algumas músicas remixadas do antigo Mario do Nintendinho, dando um clima maior de rivalidade entre os jogadores. O ruim é que as músicas são enjoativas (graças ao tempo que você vai levar jogando), deixando um pouco a desejar. A jogabilidade foi a que mais sofreu no game, ao controlar o personagem em alguns mini-jogos, você sente que a resposta dos comandos é um pouco demorada e falha. Os personagens parecem estar vestidos com roupas de chumbo (você tem a sensação de estar controlando um peso, sendo lento nos movimentos), os pulos estão mais ou menos. Fora estas pequenas falhas, a diversão do game é simplesmente viciante. É o tipo de game que você joga sem parar por horas e horas, perdendo completamente a noção do tempo.

A diversão fica por conta da quantidade de mini-games existentes (aproximadamente 50) e da possibilidade de jogar com múltiplos jogadores simultaneamente que é um dos pontos fortes no Nintendo 64. Enfim, basta dar início à festa e curtir até não agüentar mais!



FICHA TÉCNICA

NINTENDO64

MARIO PARTY	
HUDSON/NINTENDO	???
PUZZLE	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	3.9
JOGABILIDADE	3.4
ORIGINALIDADE	4.6
DIVERSÃO	4.7

PRÓS

- Muita diversão resultando num passa tempo excelente
- São cinqüenta mini-jogos super divertidos e criativos, possibilitando quatro jogadores simultâneos

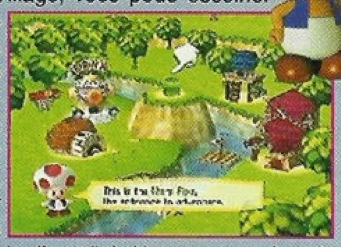
CONTRAS

- Músicas muito repetitivas e a jogabilidade (o controle sobre o personagem) é muito lenta

CLAS. FINAL 4.3

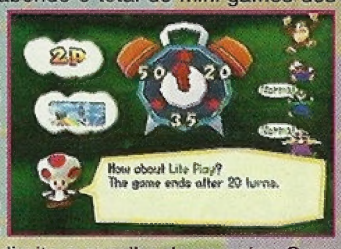
As atrações em Mushroom Village

Em Mushroom Village, você pode escolher seu destino, procurando o melhor jeito de se divertir nos muitos jogos existentes. O mapa da vila não apresenta complexidade e as escolhas são bem simples, não havendo complicações na hora da escolha de onde for jogar ou mexer nos menus, entre outras coisas que vamos dar uma pincelada por cima (apenas para um conhecimento maior no começo da diversão). No mapa, você pode escolher entre:



- **Mushroom Shop**, onde você pode comprar itens que podem ser usados durante alguns mini-games.
- **Mushroom Bank**, onde você coleta os itens comprados no Mushroom Shop (caso fale com o banqueiro do lado esquerdo da tela, você pode equipar um dos itens comprados no seu menu; falando com o banqueiro do lado direito, você fica sabendo quantas estrelas foram coletadas durante todos os eventos que você confere mais adiante).
- **Option House**, aqui você apenas configura o som do game MONO/STEREO e apagar as informações salvas de seu progresso no game.
- **Warp Pipe**, leva você para desafios em seis mundos diferentes e divertidos. Ao entrar pelo cano (Warp Pipe), Toad vai lhe dar duas opções: Depart for Adventure (para ir direto a aventura) ou Hear Game Rules (onde você vê as regras do jogo). Caindo pelo cano, você pode escolher seu personagem e mais três que vão ser controlados pelo computador, isto é, se não houver mais alguém para jogar com você (caso esteja com todos os controles encaixados, você pode escolher entre jogar com dois, três ou mesmo quatro jogadores simultâneos). Após a escolha dos jogadores, escolha a dificuldade do jogo e em seguida você vai poder escolher entre seis mundos, que são: Mario's Rainbow Castle, DK's Jungle Adventure, Peach's Birthday Cake, Yoshi's Tropical Island, Wario's Battle Canyon e Luigi's Engine Room. Antes de escolher o mundo no qual pretende iniciar sua aventura, veja a dificuldade de cada um.

- **Mini-Game House**, é onde você pode entrar e se divertir num grande tabuleiro. Dentro da casa você encontra um velho com uma bola de cristal. Falando com ele, você fica sabendo o total de mini-games dos quais participou; e na bola de cristal, você fica sabendo os nomes dos mini-games (dos quais participou). Depois de habilitar o jogo, a bola de cristal vai permitir que você possa jogar aquele joguinho, escolhendo seu personagem (um ou mais jogadores), a dificuldade, selecionar o jogo preferido e o tipo (por equipe entre os quatro jogadores, dupla ou individual), com direito a escolha de parceiro. Caso entre pelo vaso (para ter acesso ao Mini-Game Stadium), ao lado direito do velho, você vai diretamente para o tabuleiro de jogos. Selecione os jogadores ou participantes e uma nova opção, chamada Handicap, aparcerá. Colocando em "Yes", você pode escolher o tanto de moedas que quer começar. A seguir, um relógio aparecerá. Escolha o tempo que você quer que o jogo dure, que varia entre 10, 20 ou 50 turnos. Logo em seguida, um bloco vai surgir em cima da cabeça de cada um, aperte pulo e aquele que tirar o número mais alto, será o primeiro a entrar no tabuleiro.



- **Mini-Game Island**, é um barquinho que o leva para uma terra (tabuleiro gigante) com vários caminhos definidos por mundos (mundo 1-1, 1-2, 2-1... e assim vai). Para se mover por estes mundos, você terá de ir ganhando em todos os desafios (espaços). Aqui você terá de ganhar de todos os 50 mini-jogos, resumindo, você vai passar muitas horas jogando sem parar até chegar ao fim de

tudo que há para se fazer. Não pense que você vai apenas na sombra e água fresca, podendo perder e entrar novamente. Na carinha de seu personagem (canto esquerdo superior, no mapa) estará mostrando um número e ele é seu life. A cada mini-jogo que você perder, vai ser descontado um ponto do life e chegando a zero, você vai ter de começar de novo. Mas não se preocupe, entre as divisas de mundos, existe uma figura com um desenho de casco de tartaruga. Nela você vai poder salvar seu progresso (não necessitando de Memory Card). As opções disponíveis vão ser:

1º Salvar e continuar o jogo
2º Salvar, e retornar para Mushroom Village
3º Não salvar e continuar o jogo
4º Não salvar e retornar Mushroom Village

Toda vez que você salvar, vai aparecer o total de mini-jogos que você completou até o momento. Para cada mini-jogo completo, você ganha um ponto de life. Sempre salve seu progresso para evitar contra tempos (pode faltar energia... ou algo assim). ***Obs.:*** caso você tenha as intenções de ficar entrando no mesmo desafio para ficar ganhando life, esqueça! O máximo que você pode ganhar são moedas, life que é bom, nada! Se você perder, será menos um ponto de life.

Os mini-games são dos mais variados, chegando a ser viciante. Quanto mais tempo se joga, mais tempo se quer jogar (até que ficou legal esta frase!). Neste mini-game você terá de acompanhar o ritmo. É só apertar o botão **A** quando o marcador passar em cima do instrumento que seu personagem toca. Tente acertar o máximo possível.

Este é um dos melhores, seu objetivo é passar por baixo dos obstáculos seguindo um ritmo de aperto de botões. Se você ficar apertando demais o botão, seu personagem vai cair para trás. Se apertar algumas vezes e parar, ele vai se levantar ao poucos, enquanto se aperta o botão, seu personagem dará um pulo para frente.

Pode-se dizer que criatividade foi o que não faltou neste game. Neste mini-game você terá de contornar a figura do chão. O ganhador será aquele que conseguir fazer o contorno mais perfeito possível. Às vezes todos podem ganhar (uma espécie de empate), mas aí vai depender da dificuldade que você escolher entre os personagens.

Personagens no tabuleiro!?

Vamos a algumas explicações básicas para se orientar no tabuleiro que pode variar de formato, tamanho ou mesmo objetivos que são impostos (caso você esteja jogando em um dos seis mundos do Warp Pipe). Nos tabuleiros, é possível cortar caminho, trapacear (passando um amigo ou mesmo o computador para trás), usar os adversários para ganhar vantagens ou mesmo se estrepar. Falando mais nitidamente, você vai depender muito da sorte para se dar bem no tabuleiro e no jogo em si. Depois de

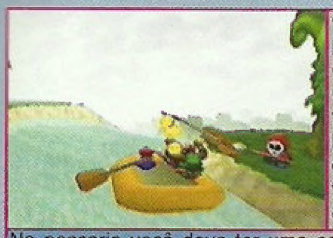
tirar a sorte para ver a ordem dos personagens no tabuleiro (tirando o número maior), uma outra caixa de números aleatórios vai aparecer em cima do primeiro personagem. Pule para estourar a caixa e o número que aparecer vai determinar o número de espaços (as bolinhas do tabuleiros) que o personagem vai andar. O mesmo acontece para os demais, quanto mais voltas no tabuleiro você der, melhor. Em todos os mundos, depois de dar uma volta completa, você vai passar pelo ponto de partida, onde pode ganhar dez ou mais moedas com o guia (Koopa Troopa) do jogo. Enquanto estiver no tabuleiro, você não pode fazer seu personagem pular ou atacar. Toda vez que um personagem joga, os outros permanecem parados esperando a vez ou mesmo a sorte. É possível que dois ou mais personagens caiam no mesmo espaço, não apresentando problema algum. Caso esteja jogando no Mini-Game Stadium, note que no tabuleiro há espaços vermelhos.

É neles que pinta a sorte ou o azar para todos os jogadores. Caso um dos personagens caia em cima de um espaço vermelho e os outros três não, o desafio que vai rolar, depois que os quatro jogadores se moverem pelo tabuleiro, determina a união dos personagens ou não. A união dos personagens pode ser tanto a seu favor ou mesmo contra. Quando pintar o desafio, uma tela vai mostrar o tipo de desafio para você (podendo ser cada um por si, dois contra dois, três contra um ou mesmo agir em conjunto). Antes de entrar num desafio, um quadro vai aparecer e nele alguns nomes de jogos. Apertando o botão, ou não, o marcador vai parar em cima de um dos nomes e definir o jogo escolhido. Na seqüência vai aparecer uma tela da explicação do jogo juntamente com uma foto, do lado direito, dando uma idéia do tipo de jogo. Do lado esquerdo da tela, vão ser mostrados os personagens (ou alguns tipos de funções) e neles podem estar a definição (solução) do jogo. Como são mais de cinqüenta tipos de mini-jogos, não dá para dar uma definição detalhada de todos, mas saber qual é o objetivo fica muito fácil depois de participar de alguns deles (logicamente).

Se dois caírem num casa espaço vermelho (mesmo não sendo no mesmo ponto), estes dois personagens podem agir em dupla contra os outros dois, mas isso não ocorre com freqüência. Ainda dentro do Mini-Game Stadium, há uma casa com uma figura de estrela que permite ao personagem que parou em cima dela, participar de um mini-jogo sozinho. Ele pode ser fácil ou difícil, dependendo se nele será exigido comandos de seu personagem (andar, pular, bater em objetos pegar coisas, etc.), sendo que os personagens não apresentam uma jogabilidade precisa. Mas nestes mini-games, há uma possibilidade de 80% de se sair vitorioso. Se você cair em cima de normal (azul), nada vai acontecer, então basta esperar sua vez de mover. Toda vez que você der uma volta completa pelo tabuleiro e chegar ao ponto de partida, o guia vai lhe dar uma certa quantidade de moedas (isso toda vez que você passar por ele). Mudando da água pro vinho, vamos para uma breve explicação dos tabuleiros da Warp Pipe.

Uma desvantagem que pode pintar durante o divertimento em Mario Party é o uso do controle analógico. Ele será usado muito em alguns mini-jogos, e você terá de se submeter a ser muito rápido em seu manuseio. Neste joguinho, você terá de girar o controle analógico 360º o mais rápido que puder (outros exigem seguir um ritmo).

O trabalho em equipe também foi bem elaborado, o objetivo em equipe (neste mini-jogo) é encaixar a chave na fechadura para abrir a porta do tesouro. Se os inimigos tocarem em quem estiver com a chave, fim do joguinho. É possível um tomar a chave do outro, mas os riscos são grandes.

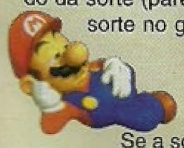


Quando se desce as corredeiras, sempre vai ser três contra um. O segredo é girar o direcional analógico seguindo um ritmo (nem muito rápido e nem muito devagar). Para ver os comandos, basta apertar ◀ ou ▶ durante a explicação do tipo de mini-jogo. Se você tiver uma noção básica de inglês, ajudará bastante também.

Na pescaria você deve ter uma certa noção de distância para arremessar a mão e fisgar um item. A sincronia de tempo e arremesso deve ser quase perfeita. A distância do arremesso varia de acordo com a pressão exercida no direcional analógico. Para puxar a linha rapidamente, gire 360º o mais rápido que puder (o controle vai sofrer!).

Em todos os seis mundos, a maioria dos espaços tem as mesmas funções mencionadas no Mini-Game Stadium, mas mesmo assim aparecem mais tipos de casas e pequenas diferenças nas demais, como se fossem penalidades e vantagens. Os espaços normais apresentam ganho de moedas para os personagens. Os espaços vermelhos ainda indicam desafios (tanto em dupla quanto três contra um), mas se você ou qualquer um cair em cima dela, o personagem perde algumas moedas. Os espaços com figura de cogumelo, podem dar vantagem ou desvantagem para quem cair em cima. Caindo nestes espaços, uma caixa aleatória vai aparecer em cima do personagem (que estiver lá), obrigando-o a acioná-la. Se o personagem tirar o cogumelo vermelho, vai ganhar o direito de tirar a sorte e poder se mover mais uma vez pelo tabuleiro; caso tire o cogumelo roxo, o personagem vai ficar "poison" e perderá a vez na jogada seguinte. Os espaços com desenho de **?** (nos mundos de Warp Pipe)

vão trocar Toad e Bowser de lugar. Estes dois fazem parte em todos os mundos existentes em Warp Pipe. Se você chegar ao final do tabuleiro, e tiver 20 moedas ou mais, é possível comprar uma estrela de Toad (quem tiver mais estrelas e dinheiro ganha o jogo). Se os turnos não acabarem, você voltará para o ponto de largada do tabuleiro e terá de fazer todo o trajeto até chegar a Toad e comprar mais uma estrela e assim sucessivamente. Caso um dos personagens chegue até onde estava Toad e por um acaso encontre Bowser (caso tenha pisado no espaço com desenho de **?**), o arqui-inimigo de Mario vai lhe vender uma estrela por 40 moedas e quando estiver com o dinheiro na mão, ele vai falar que a estrela é falsa. Isso vai resultar na perda de dinheiro e ter de recomeçar novamente da estaca zero! Quando Bowser estiver no lugar de Toad, a sorte vai ter de estar ao seu lado, você terá de parar em cima do espaço com desenho de **?** e deixar Toad à mostra, ou torcer para outro personagem chegar primeiro que você e falar com Bowser para que Toad volte (na sua vez). Mas como dito, a sorte deve estar ao seu lado. Em alguns mundos, você pode encontrar vários espaços com a figura de **?**, mas não significando que você troque Toad e Bowser (como exemplo, leve em conta o Peach's Birthday Cake). Pisando em um espaço com desenho de **?**, pode fazer aparecer um dos capangas de Bowser, querendo vender seus serviços para o bem ou para o mal (evite comprar a semente vermelha). Seja esperto na hora de comprar itens com eles. Como existem caminhos aleatórios, escolher o certo para adquirir a estrela, vai ficar dependendo da sorte (parece que não há nada sem relação com a sorte no game).



Trapaceando de maneira honesta!

Se a sorte não estiver com você, o jeito é apelar para a trapaça. Em todos os tabuleiros (no Warp Pipe) haverá um fantasma na beira do caminho a ser percorrido (no geral ele fica em lugares onde há divisa de caminhos). Caso você esteja com falta de grana para comprar a estrela, fale com o fantasma e escolha a primeira opção dele para que ele vá roubar algumas moedas de um personagem que você escolhe (uma lista com o nome dos personagens aparece do lado direto). Caso você esteja num daqueles dias de azar, e tiver cinqüenta moedas consigo, fale com o fantasma e escolha a segunda opção. Quando aparecer a lista, selecione o nome do personagem que já tiver comprado uma estrela e deixe o resto com o fantasma. Ela trará a estrela para você, mas é bom você ter uma grana considerável para se dar bem sem esforços. A terceira opção que o fantasma lhe dá é para não fazer nada em relação aos outros personagens. A quarta opção é para continuar o caminho pelo mapa. Esta é uma das maneiras de ser um trapaceiro honesto (e pensar que falamos isso na maior cara-de-pau...).

Outra maneira de se trapacear nos mini-jogos é parar em cima do espaço com desenho de **!**. Nele você vai tentar a sorte, podendo favorecer você ou outros personagens. Haverão três caixas girando, nas duas da ponta estão desenhadas figuras parecidas com cada personagem presente no tabuleiro. A caixa do meio mostra setas que podem estar direcionadas para uma das caixas laterais. Na caixa com a seta, haverá um valor de moedas registrado ou a figura de uma estrela. Acionando as três caixas (pulando por baixo delas) haverá duas figuras de personagens e a caixa do meio (a seta com um valor) vai favorecer um dos personagens registrados nas caixas laterais. ***Exemplo:*** estando as duas caixas laterais acionadas (uma com a imagem do Mario e outra com a imagem d e DK) a caixa do meio será a grande cartada. Acionando-a, a seta vai apontar para uma das imagens. A imagem que foi apontada, será a grande vitoriosa, pois o personagem de acordo com aquela imagem vai receber a quantia (mostrada acima da seta) do outro personagem. O ruim desta trapaça é tentar favorecer a si mesmo, pois as chances de errar são grande e o prejudicado, chegando a perder até uma estrela, pode ser você. O bom dessa trapaça é que há possibilidades de ganhar as estrelas de um dos personagens, basta ter muita sorte. Outra coisa que pode acontecer é a troca de moedas de um personagem com outro (quando aparecer duas setas indicando lados opostos), a quantidade de moedas de um persnagem passará para o outro; o mesmo acontece com quem recebeu o valor de moedas (sendo que ele também passará o tanto de moedas que tinha para o outro personagem).

No tabuleiro, alguém pode cair em cima da figura de Bowser. Nela será mostrada um quadro com algumas brincadeiras aleatórias, mas todas vão favorecer Bowser. Caso você caia em uma destas brincadeiras, seu personagem pode se dar mau ou pode haver uma escapatória, de forma que você ferre os outros participantes para se safar da dívida! O resto já dá para imaginar... Eis aqui alguns tipos de trapaça honesta, mas há possibilidades de haver mais, descobrir fica por sua conta. ***Obs.:*** do mesmo jeito que você pode prejudicar os outros, espere pelo pior de seus "amigos" que estiverem no tabuleiro.

E por fim...

A união da Nintendo com a Hudson foi uma das grandes cartadas do momento, levando em conta que os games para o console da Nintendo não estão tão em alta quanto se pensava que estariam conforme o passar do tempo. Sem dúvida a união faz a força e Mario Party é mais uma prova de que este conceito funciona. A garantia será de horas e horas de muita diversão, entrando em cinqüenta mini-jogos e muitos afazeres para ocupar seu tempo, em outras palavras, Nintendo e Hudson levaram todos os méritos neste super game.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E . Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L. 130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 - Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 - Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L. 104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel .: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444